KONAMI

OFFICIAL BOOKS

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

OFFICIAL GUIDE : THE COMPLETE

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
OFFICIAL GUIDE : THE COMPLETE

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION
OFFICIAL GUIDE : THE COMPLETE

CONTENTS

| 第5章 |
やりこみ情報
Chapter 5
Special Informations

| 第6章 |
メタルギア オンライン
Chapter 6
METAL GEAR ONLINE

| 第7章 |
データ
Chapter 7
Data

コラム COLUMN

本書コンセプト　| CONCEPT

本書は、『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS（以降『MGS4』）』を、すでに1周はクリアしたプレイヤー向けに制作されている。無論、これからプレイを始める人も楽しめる作りにはなっているが、ネタバレや隠し要素の多くを公開する内容となっているため、取り扱いには十分に注意してほしい。本書が、最後の戦いに赴く戦士たちの糧となることを願う。

各章の概要と方針　OUTLINE & DIRECTION

第1章 | 世界観&キャラクター

Chapter1　World & Characters

『MGS』シリーズの歴史を始め、キャラクターや兵士、兵器といった本作の世界観設定を紹介する。シリーズの流れをつかみたい人や、本作をより深く理解したいという人向けの内容だ。

第2章 | システム&戦術

Chapter2　System & Tactics

基本的なシステムを押さえつつ、実際のゲームプレイで役立つ情報やテクニックを具体例を交えつつ取り上げている。1ランク上のプレイスキルを目指す人は、この章から読み進めよう。

第3章 | スタンダード攻略

Chapter3　Standard Strategy

標準的な難易度「NAKED NORMAL」をメインとして、確実に1周クリアするための攻略情報を掲載している。ゲーム中に登場する全マップに、武器やアイテムの配置を記しているので、すべての装備を漏れなく集めることも可能だ。さらに、バイク戦などの強制戦闘時のマップも新たに盛り込んでいるので、視覚的にも分かりやすい構成となっている。各ACTの最後では、ACT中の出来事をダイジェストで紹介しており、とにかくストーリーをつかみたいという人や、プレイの途中で流れを思い返したい人にも向いている。最高難易度「THE BOSS EXTREME」のクリアを目指す人は、第4章へ進もう。

第4章 | ザ・ボス エクストリーム攻略

Chapter4　THE BOSS EXTREME Strategy

最高難易度「THE BOSS EXTREME」をクリアしたい人向けのコーナー。武器やアイテムの配置については第3章を、称号「BIGBOSS」を目指す人は、第5章「全称号獲得への道(P.380)」と共に読もう。

第5章 | やりこみ情報

Chapter5　Special Informations

全フラッシュバックのギャラリーから、心霊写真マップや様々な特殊仕様、iPod®全リストなどなど、『MGS4』をさらに遊び尽くそうという人向けの、やりこみ要素を大公開。

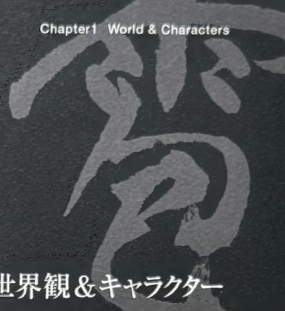
第6章 | メタルギア オンライン

Chapter6　METAL GEAR ONLINE

オンライン対戦を楽しむことができる『メタルギア オンライン（以降『MGO』）』のプレイ環境の整え方から、戦闘指南までを網羅。最新の「ジーン エクスパンション」情報も取り上げている。

第7章 | データ

Chapter7　Data

武器やアイテム、カムフラージュはもとより、カスタムパーツや弾薬に至るまでの全データと、用語解説も掲載している。ゲーム中のデータが必要なときに読み返すといいだろう。

第1章　世界観＆キャラクター

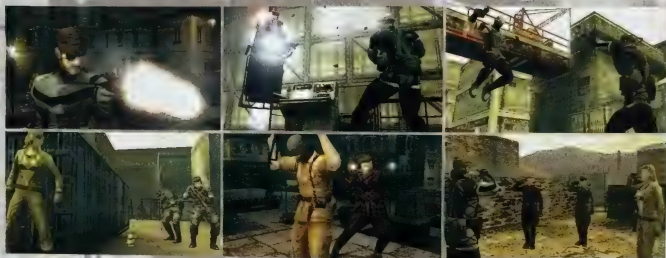
MGS SAGA CHRONOLOGICAL TABLE

年	出来事	作品
193X	賢者達の最後の一人死亡	
1939	ドイツ軍がポーランドを急襲（第二次世界大戦勃発）	
1942	オタコン（ハル・エメリッヒ）の祖父がマンハッタン計画に参加	
	スターリングラード攻防戦、ザ・ボスがコブラ部隊を設立	
1944	連合国軍ノルマンディ上陸作戦にコブラ部隊を投入	
1945	第二次世界大戦終結	
	オタコン（ハル・エメリッヒ）の父が生まれる	
1947	コブラ部隊解散	
1950	朝鮮戦争（～1953）	
1951	米・ネヴァダ州砂漠で地上部隊参加による原爆実験。	
	ザ・ボス実験に参加、大量被爆する	
1954	米・ビキニ環礁での水爆実験、ネイキッド・スネーク、第五福竜丸被爆	
1960	米・NSA暗号解読員２名（EVAとADAM）、ソ連に亡命	
1961	米・ケネディ大統領、賢者達の不評を買う	
1964	「バーチャス（貞操）ミッション」「スネークイーター作戦」実施	『MGS 3』(→P.007)
	ネイキッド・スネーク、ビッグボスの称号を得る	
1965	シギント、ARPAへ	
1968	EVA、ハノイで消息不明	
1970	サンヒエロニモ半島事件、相続者計画終了	『MPO』(→P.008)
	ゼロ少佐「FOX」を解散	
1971	ビッグボスが「FOX」に対抗するため「FOXHOUND」部隊を設立	
1972	「恐るべき子供達計画」実施	
	ビッグボスの子供達（ソリッド・リキッド）生まれる	
1991	湾岸戦争勃発	
1995	アウターヘブン蜂起	『MG』(→P.008)
1999	サンジバーランド騒乱	『MG 2』(→P.008)
2001	9月11日に米で同時多発テロ発生	
2002	米、イラクに多国籍軍を派遣	
2005	シャドー・モセス島事件勃発	『MGS』(→P.009)
	ドキュメンタリー「シャドー・モセスの真実」ベストセラーに	
2007	マンハッタン沖タンカー沈没事件	『MGS 2』(→P.010)
	海上汚水処理施設ビッグ・シェル建設	『MGS 2』(→P.010)
2009	ビッグ・シェル占拠事件	『MGS 2』(→P.010)
	オセロット（リキッド）、アーセナルギアからG.Wを奪取	『MGS 2』(→P.010)
2014	ソリッド・スネークがオールド・スネークとして戦場に現れる	『MGS 4』(→P.011)

1964 バーチャスミッション／スネークイーター作戦
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

第二次世界大戦終結後、世界は東西に二分された。冷戦と呼ばれる時代の幕開けである。そして1962年、キューバにソビエト連邦（以下ソ連）の核ミサイルが配備されるという情報が、米国大統領の元に届けられた。これにより、世界全面核戦争勃発の恐怖が世界を震撼させたが、米国と交渉の結果ソ連はキューバからのミサイル撤去に同意した。これが俗にいう「キューバ危機」である。だがそこには、ひとつの密約があった。西側に亡命していた秘密設計局OKB-754局長ソコロフのソ連への返送である。米政府は全面核戦争を回避するためこれに同意し、ソコロフをソ連へと返還。だがソコロフこそは新型兵器「シャゴホッド」の開発者であった。ソコロフを取り戻したソ連は、核搭載戦車シャゴホッド開発を再開する。この情報をつかんだCIAは、ソコロフを確保し西側に奪還するため、1964年８月、特殊部隊「FOX」に命じ「バーチャス（貞淑なる）ミッション」を実施する。FOX隊員ネイキッド・スネークは、指揮官のゼロ少佐や、自らの師匠であるザ・ボスの支援の元、ソコロフとの接触に成功する。しかしGRUのヴォルギン大佐と、その機にソ連へ亡命を計画していたザ・ボスの裏切りによって、任務は失敗に終わってしまう。さらに、ヴォルギン大佐によって、ザ・ボスがソビエト連邦の秘密設計局OKB-754を米国のデイビークロケットで核攻撃したと偽装され、国際問題に発展させられてしまう。米国はソ連に対し潔白を証明するため、ザ・ボスを犠牲として捧げるしかなかった。その１週間後、FOXの存亡をかけた「スネークイーター作戦」が発動される。ネイキッド・スネークに与えられた任務は、ソコロフの奪還とシャゴホッドの破壊、そしてザ・ボスの抹殺という過酷なものだった。ネイキッド・スネークは、女スパイEVAの協力を得ながら、GRUのエリートで編成された山猫部隊を率いるオセロットや、ザ・ボス率いるコブラ部隊の隊員との激闘を勝ち抜いていく。そんなスネークの奮闘にも関わらず、ソコロフの奪還はならなかったが、シャゴホッドを破壊し、ヴォルギン大佐を倒すことには辛くも成功する。だが、米政府の真の狙いは、ヴォルギン大佐の管理する「賢者の遺産」――第二次世界大戦時に米中ソの権力者（賢者達）によって蓄えられた莫大な資産――だった。ザ・ボスの亡命も、実は汚名を負いつつ賢者の遺産に接近するための偽装亡命だったのだ。ザ・ボスは、国に忠を尽くして、最愛の弟子スネークに倒されることで、名誉や地位に一切拘泥することなく見事に任務を完遂した。後になって、EVAからザ・ボスの真意を聞かされたスネークは、偉業を成し遂げた英雄として彼を迎える人々の賛辞にも、笑みを向けることはなかった。政府より、ザ・ボスを超えた英雄として「ビッグボス」の称号を与えられたスネークは、ザ・ボスの墓前で敬礼を施しながら涙する。真の英雄、真の愛国者（パトリオット）の意志を、永久にそして深く、己の胸へ刻みつけるために――。

1970 サンヒエロニモ半島事件
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

「スネークイーター作戦」を成功させ、ビッグボスの称号を得たネイキッド・スネークは、1970年にFOXを脱退。しかし、脱退直後にそのFOX部隊に拉致されてしまう。スネークが連れ去られた先は、サンヒエロニモ半島。ここでは祖国に見捨てられたソ連軍が残留しており、さらに反乱を起こしたFOX部隊が全域に軍を展開していた。そこでスネークは、同じく捕らわれていたロイ・キャンベルと運命的な出会いを果たし、現地でソ連兵達を仲間にして部隊を結成することでFOXの鎮圧を図る。一方FOX部隊の新リーダーであるジーンは、ソ連基地から強奪した弾道メタルギアでソ連を核攻撃するとCIAを脅迫していた。その目的は、賢者達の束縛を逃れ兵士達の天国「アーミーズ・ヘブン」を構築すること。しかしスネークにこれを阻止され、FOXも壊滅。仕組まれた戦いに利用されたスネークは、帰国後に賞賛を浴びつつも、ある決意を固めるのだった。

1995 アウターヘブン蜂起
METAL GEAR

米国への帰還を果たしたネイキッド・スネーク——ビッグボスは「戦士が唯一、生の充足を得ることのできる世界」を実現すべく行動を開始。特殊部隊FOXHOUNDの初代司令官に就任すると同時に、裏では南アフリカに独立武装国家「アウターヘブン」を建国する。そして自ら、アウターヘブンへFOXHOUNDの新人隊員ソリッド・スネークを送り込む。情報撹乱を狙ったこの目論みは、スネークの予想外の活躍により頓挫。スネークは核搭載二足歩行型戦車メタルギアを破壊し、アウターヘブンを崩壊させた。

1999 ザンジバーランド騒乱
METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

アウターヘブン壊滅から生き延びたビッグボスは、自らの理想を実現すべく、中央アジアに独立武装要塞「ザンジバーランド」を築き再び暗躍する。FOXHOUNDの新司令官ロイ・キャンベルは、一度は引退していたソリッド・スネークを召喚して、ザンジバーランドへの潜入を命じた。かつての同僚グレイ・フォックスを倒し、新型メタルギア破壊に成功したスネークは、ビッグボスとの最後の決戦にも勝利する。激戦を生き延びたスネークは再びFOXHOUNDを去り、アラスカへと消えた。

2005　　シャドー・モセス島事件

METAL GEAR SOLID

21世紀初頭。アラスカの孤島、シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所で演習を行っていた特殊部隊FOXHOUNDが突如として蜂起、島を占拠した。核弾頭を手にしたFOXHOUNDの要求は伝説の兵士ビッグボスの遺体。彼らは24時間以内に要求が受諾されない場合、核を発射すると通告してきた。事態を重く見た米国政府はロイ・キャンベルを指揮官とし、アラスカで隠遁生活を行っていたソリッド・スネークを召喚、人質救出と核発射の阻止を命じる。島への単独潜入に成功したスネークは、蜂起したFOXHOUND部隊を率いているのが、ソリッド・スネークと同じ「蛇」のコードネームを持つ男リキッド・スネークであることを知らされる。さらに、この島で新型のメタルギアREXが開発されているということも判明する。スネークはこの蜂起を阻止すべく任務を進めていくが、その途中オセロットの襲撃を受ける。しかしそこにステルス迷彩を身にまとった謎のサイボーグ忍者が乱入し、オセロットの右腕が切り落とされるという予想外の事態が発生。そして、さらなる異常事態も起こっていた。ようやく接触した人質ふたりが、突如心臓発作のような症状を起こして死亡したのだ。そのことから遺伝子治療の専門家として作戦サポート要員となっていたナオミ・ハンターにも、スネークは疑問を持つことになる。さらにスネークを驚かせたのは、忍者の正体がグレイ・フォックスであるという事実だった。彼はザンジバーランドで死亡したはずだったが、ゲノム兵の研究のために遺伝子治療の初期実験を施されていた。途切れ途切れの意識の中で、ソリッド・スネークと再び戦うことで生の実感を得ることを願う存在になっていたのだ。こうした様々な事態に遭遇することで、作戦自体に疑念を抱くスネークだったが、留まることは許されない。スネークは女性兵士のメリル・シルバーバーグと出会い、メタルギアの開発者でもあるオタコンことハル・エメリッヒ博士を救出し、彼らの協力を得ることに成功する。そして、FOXHOUND部隊のマンティスやレイブン、さらにオタコンが思いを寄せるウルフとの激戦を制していく。ついには、自分とリキッドが「恐るべき子供達計画」によって生まれた、ビッグボスの遺伝子を受け継ぐクローンであることを知ることになる。リキッドの目的は、ビッグボスの遺伝子を解明して最強の軍隊を作り、新生アウターヘブンを生み出すことだったのだ。しかしスネークは、サイボーグ忍者――グレイ・フォックスの助力を得て、メタルギアREXの破壊に成功、ついにはリキッドの野望をうち砕く。だが実は、この事件には国防総省の陰謀が張り巡らされていた。スネークの体内に注入されたナノマシンには、特定の遺伝子配列を持つ人物にのみ作用する暗殺ウイルス、FOXDIEが仕掛けられていたのだ。このFOXDIEによってリキッドは死亡し、メタルギア計画を知る重要人物もまた抹殺されてしまった。この戦いの後スネークは、FOXDIEのベクター（運び屋）であるままで大氷原に消え、消息を絶つのだった。

2007～2009 タンカー沈没事件／ビッグ・シェル占拠事件
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

シャドー・モセス島事件以後、闇武器市場（ブラックマーケット）にメタルギアの技術情報が流出し、多くの亜種が世界中に拡散した。メタルギアは特別な兵器ではなくなっていたのだ。反メタルギア財団「フィランソロピー」をオタコンと共に設立したソリッド・スネークは、新型メタルギアが海兵隊の手で秘密裏に輸送されるという情報をつかみ、ハドソン川を航行中の偽装タンカーに潜入する。だがそのタンカーは、元ロシアの兵士セルゲイ・ゴルルコビッチ率いる武装集団により制圧されてしまう。ゴルルコビッチの娘である女性兵士オルガたちとの戦いを制したスネークは、対メタルギア兵器「メタルギアRAY」の証拠を掴むことに成功。だがその直後、リボルバー・オセロットが現れ、ゴルルコビッチを裏切ってタンカーを爆破した。沈みゆくタンカーの中、オセロットに銃を向けたスネークは、突然兄弟と呼びかけられて困惑する。驚くことにオセロットには、シャドー・モセスで死亡したリキッド・スネークの右腕が移植されていた。覚醒してオセロットの意識を乗っ取ったリキッドは、メタルギアRAYに乗り込みソリッド・スネークを残して、タンカーを脱出するのだった。

タンカー爆破の汚名を着せられたスネークが、消息を絶ってから２年後――。米国大統領が「サンズ・オブ・リバティ」と名乗るテロリストに人質として捕らえられるという事件が発生する。場所は、タンカー沈没事件によって流出した原油を処理するため、マンハッタン沖に建設された巨大海上除染施設「ビッグ・シェル」。政府の要請を受けたロイ・キャンベルは新生FOXHOUNDの隊員である雷電をビッグ・シェルへ送り込み、大統領を救出するための潜入任務を命じる。潜入した雷電は、オタコンの妹エマ・エメリッヒの救出に来たソリッド・スネークと出会う。さらに対テロリスト特殊部隊「デッドセル」の元隊員であるフォーチュンやファットマンと戦い、ヴァンプにはエマの命を奪われながらも、これらを退ける。そして彼らのリーダーが、ビッグボスの３人目のクローン、ソリダス・スネークであることを知る。しかし事件の根幹には謎の組織「愛国者達」が関わっていた。まずサイボーグ忍者の姿で雷電をサポートしていたオルガは、愛国者達に子供の身柄を拘束され、雷電が死ぬとその子供も死ぬように仕組まれており、ついにはソリダスに殺害されてしまう。さらに、ビッグ・シェルの正体は愛国者達のAI「G.W」擁する巨大メタルギア「アーセナルギア」だった。G.Wによる世界規模の情報統制を目論む愛国者達は、雷電を極限状態に置いてG.W統制の最終試験をしていたのである。これに対しソリダスは、アーセナルギアを奪取して愛国者達の正体を突き止め反旗を翻そうとしたが、エマが放ったワームクラスターによりG.Wが損傷して失敗。そして雷電は、利用され続けた過去と決別し、自らの意思で戦うことを決意する。こうしてソリダスを倒した電雷は、群衆の中に見出した恋人のローズマリーと共に街へ姿を消した。

2014
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

戦争は変わった。金で雇われた傭兵部隊と作られた無人兵器が代理戦争を繰り返し、イデオロギーのためではなくビジネスとして戦う。体内のナノマシンを使い「SONS OF THE PATRIOTS(SOP)」システムによって、能力・情報・感情すらも管理されたID登録済みの兵士達がその銃火を交える。時代は抑止から制御へと移行し、大量破壊兵器によるカタストロフは回避された。戦場の制御は、歴史のコントロールをも可能とした。そして戦場が制御管理され、戦場は普遍のものとなり、ついには合理的な「戦争経済」を生み出していたのだ――。かつてネイキッド・スネークことビッグボスが望み、リキッド・スネークが受け継ごうとした兵士の楽園が現実のものとなりつつあった。そんな中、幾度となく世界を救ってきたソリッド・スネークは原因不明の老化が急激に進行し、人生の終焉を迎えつつあった。オタコンによればその余命は長く見積もっても、1年。その"オールド・スネーク"のもとにPMCの活動監視査察を行っているロイ・キャンベルからある情報が伝えられる。PMCとは、営利目的の民間軍事請負企業であり、全てのPMCはSOPシステムを背景にして急成長を遂げていた。しかし、SOPシステムの完全な管理下に置かれているはずの彼らが、その強大な軍事力を背景に蹶起の準備を進めているというのだ。さらには、世界大手5社のPMCを裏から束ねるのは、たったひとつのマザーカンパニー「アウターヘブン」であることも判明。そのアウターヘブンを統括している人物こそ、リキッド・スネークの意志がリボルバー・オセロットの身体に宿った存在――リキッド・オセロットだった。もしもリキッド・オセロットが何らかの方法でSOPシステムを乗っ取ってしまうようなことがあれば、世界は破滅するだろう。キャンベルから、戦場の無限の拡大を防ぐためにリキッド・オセロット暗殺を依頼されたスネークは、オタコンや、オルガの娘であるサニーとともに中東へと飛んだ。世界を救うために、またスネーク自身の最後の戦いとするために――。

メタルギアシリーズの発売年と対応機種

「MGS」シリーズの先駆けとなった「MG」は、1985年に発表された家庭用コンピュータ「MSX2」のタイトルとして発売された。その後家庭用ゲーム機へとフィールドを移し、PlayStation、PlayStation 2、PlayStation Portable、PlayStation 3と対応機種を変えながら、スネークたちの戦いは続けられてきたのだ。

1987	METAL GEAR (MSX2)
1990	METAL GEAR 2 SOLID SNAKE (MSX2)
1998	METAL GEAR SOLID (PlayStation)
2001	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (PlayStation 2)
2004	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER (PlayStation 2)
2006	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS (PlayStation Portable)
2008	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS (PlayStation 3)

O L D [S N A K E

オールド・スネーク [ソリッド・スネーク]

CV.大塚明夫

核搭載二足歩行型戦車"メタルギア"の脅威を数度にわたり阻止してきた、潜入任務のエキスパート。"BIGBOSS"の体細胞から作られたクローン。米特殊部隊FOXHOUNDを引退後、アラスカでの隠遁生活を経て、反メタルギアNGO"フィランソロピー"を設立。ビッグシェル占拠事件以降は姿を消していたが、キャンベルの依頼によりリキッド・オセロット暗殺を請け負う。40代にして急速な老化が始まっているが原因は不明。

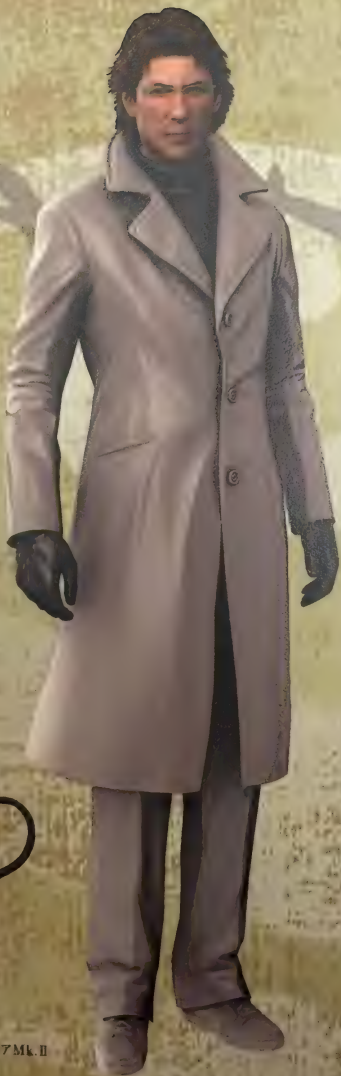
O T A C O N

オタコン［ハル・エメリッヒ博士］

CV. 田中秀幸

ロボット工学の権威であり、天才的ハッカー。米国防総省の影の予算（ブラックバジェット）でアームズテック社が極秘に開発していた大量破壊兵器、メタルギアREXの開発に関与したことを悔い、スネークらと"フィランソロピー"を結成。メタルギア技術を人命救助などで平和利用することを考え、遠隔機動端末「メタルギアMk．Ⅱ」をサニーとともに開発。ステルス化したMk．Ⅱを操作してスネークを追尾、サポートする。

メタルギアMk.Ⅱ

S U N N Y

サニー

CV. 井上 喜久子

米国を非公的に陰から支配する組織"愛国者達"に囚われていた少女。母親はロシア私兵部隊の故オルガ・ゴルルコビッチ。雷電の活躍によって救出され、スネーク達に保護される。オタコン仕込みでコンピュータプログラミングの腕は天才的。ハッキングによって収集した膨大な知識をもつ。対人経験が乏しく、内側からしか外の世界を見たことがない。目玉焼きを作るのが好きだが、料理というよりそこに現れる何らかの事象を占いのように読み取っている。

NAOMI HUNTER

ナオミ・ハンター

CV. 鶴ひろみ

ナノテクノロジーを利用した遺伝子治療（ジーン・セラピー）を得意とする遺伝子学者。特定の遺伝子を持つ者を死に至らしめる暗殺ウィルス"FOXDIE"を開発するが、CIAの指示に背きウィルスを改竄したことが発覚し、連邦刑務所に投獄されていた。現在はリキッドに軟禁され、戦場管理制御システム"SOP"の乗っ取りのための研究を強要されている。

Roy Campbell

R O Y　C A M P B E L L

ロイ・キャンベル

CV. 青野 武

元FOXHOUND指揮官。退役後、国連安保理の補助機関でＰＭＣ（民間軍事請負企業）の活動監視査察を行ううち、リキッド・オセロットが再び蹶起の準備を進めていることを知る。リキッドがかつて語った戦場の無限の拡大を阻止するため、スネークにリキッド暗殺を依頼。各地の戦況に詳しく、ヘリなどの移動手段も提供してくれる。公的にはメリルの伯父。

雷電

CV. 堀内賢雄

全身を強化骨格に包んだサイボーグ戦士。"愛国者達" によるS3計画の実験台として、2009年のビッグ・シェル占拠事件で被験体として利用され、スネークやヴァンプ、ロシア私兵部隊のオルガ・ゴルルコビッチらと出逢う。事件を裏で操っていた"愛国者達" の存在を知り、人質となっていたオルガの娘、サニーの救出に向かうが、その後行方をくらます。リベリアの内戦にチャイルド・ソルジャーとして参加していた過去を持つ。

D R E B I N

ドレビン

CV. 藤原啓治

世界を股に掛けて活躍する闇の武器商人。武器や弾薬の販売だけではなく、本来は個人ID認証なしでは使用できないID銃のロック解除も請け負う唯一の業者。武器洗浄人（ガンロンダラー）とも呼ばれる。炭酸飲料NARCが好きで携行を欠かさない。ドレビンとは謎の武器商人ネットワークの総称で、彼は893番目のドレビン。裸のサル〝リトルグレイ〟と共に行動する。

リトルグレイ

MERYL SILVERBURGH

メリル・シルバーバーグ

CV. 寺瀬今日子

シャドー・モセス事件でスネークに憧れ、ともに戦った女性兵士。現在は米陸軍CIDのPMC内部監査機関に所属する特殊部隊"ラットパトロール・チーム01"の隊長となっている。シャドー・モセス事件の当時はFOXHOUND所属の新兵でまだ幼さもみられた彼女だが、現在は男勝りなタフさと女性らしい優しさを兼ね備えた、部下の信頼も厚いリーダーとして成長している。

JOHNNY

ジョニー（アキバ）

CV. 福山 潤

メリル率いる特殊部隊"ラットパトロール・チーム01"所属。ミスが多くチームの足を引っ張ることも多いが、一応データ処理とトラップ設置のスペシャリスト。ハイテク好きで日本の秋葉原通いを欠かさない。そのためチームではアキバと呼ばれている。気は弱いが、腸も弱い。

J O N A T H A N

ジョナサン

CV. 田中秀幸

メリル率いる特殊部隊"ラットパトロール・チーム01"所属。主に重火器を扱う、大柄な韓国系アメリカ人。豪放磊落な性格で、戦場においても容易に眠りにつく余裕を見せる。背後を取られるのを異常に嫌う。髪型はモヒカン、後頭部は「!」マークに刈り上がっている。

E D

エド

CV. 飯塚昭三

メリル率いる特殊部隊"ラットパトロール・チーム01"に所属する、無線手兼スナイパー。体格の良いアフリカ系アメリカ人で、部隊のサブリーダー的存在。慎重で細かなことも見逃さない性格。銃の手入れにも余念がない。

M E I L I N G

美玲（メイリン）

CV: 桑島法子

中国系アメリカ人の科学者。MITの学生時にソリトン・レーダーなどの技術を開発。SSCEN（兵器開発システムセンター）に籍を置きフィランソロピーに武器を提供していたが、現在は旧型艦ミズーリで仮想訓練を指揮している。SSCENのコネを通じて入手した衛星写真などの情報収集によってスネーク、オタコンをバックアップしている。

BIG MAMA

ビッグママ

CV. 夏木マリ

冷戦下の60年代、スネークイーター作戦にてKGBのエージェント、ＥＶＡを名乗りBIGBOSSと共闘した女性。実際には中国の人民解放軍総参謀部第二部の諜報員だったがその後姿を消す。現在は“愛国者達”に対抗するレジスタンス組織“失楽園の戦士達”のリーダーとして、東欧に拠点を構えている。80歳近い老人だが、まだ衰えを知らない。

Laughing Octopus

L A U G H I N G O C T O P U S

ラフィング・オクトパス

CV. 相元晴名／飯塚昭三

BB部隊に所属するビースト。"笑う蛸"。その外皮はオクトカムスーツと同等の機能を持ち、頭部に固定された4本のマニピュレータを自在に操る。擬態や罠を利用した攻撃を得意とする。

Raging Raven

R A G I N G R A V E N

レイジング・レイブン

CV. 菊地由美／飯塚昭三

BB部隊に所属するビースト。"怒る大鴉"を意味する。スライダーと呼ばれるUCAV（戦闘用無人機）と連携して攻撃を仕掛けてくる。自らがスライダーを身につけ飛行することも可能。

Crying Wolf
CRYING WOLF
クライング・ウルフ
CV. 平田絵里子／飯塚昭三
BB部隊に所属するビースト。"泣く狼"。
強硬な装甲とレールガンを装備し、四足
歩行で高速移動する。
Screaming Mantis
SCREAMING MANTIS
スクリーミング・マンティス
CV. 夕貴まお／飯塚昭三
BB部隊のビースト。"叫ぶ蟷螂(カマキリ)"
を意味する。特殊な人形を用いて他者
を巧みに操る。

VAMP

V A M P

ヴァンプ

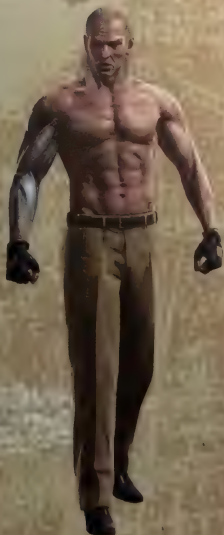
CV. 塚本晋也

ルーマニア出身のナイフ使い。かつてSEALS（海軍特殊部隊）内の対テロ訓練部隊〝デッド・セル〟に所属していたが、ソリダス・スネークらとともにビッグシェル占拠事件を引き起こす。オタコンの義妹、エマを殺害し、その際に雷電の狙撃を受けて死亡、ニューヨーク湾へと沈んだはずが、時を経て再びスネークらの前に姿を現す。

LIQUID OCELOT

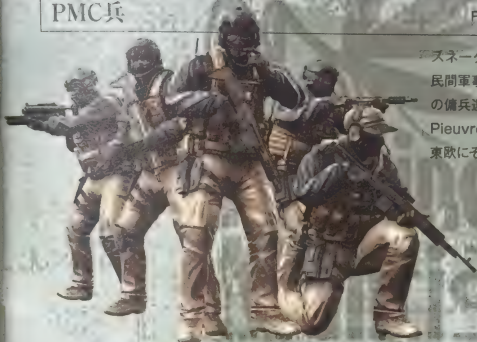
リキッド・オセロット

CV. 銀河万丈

大手５社のＰＭＣを裏で束ねるマザーカンパニー〝アウターヘブン〟の統括者。その軍事力を用いて蹶起を目論んでいるとされている。シャドー・モセス島で失った右腕にリキッド・スネークの腕を移植した頃から、意識をリキッドの精神に支配されるようになる。肉体は〝愛国者達〟の間諜であったリボルバー・オセロット、精神はBIGBOSSのもう一人のクローンであるリキッド・スネーク。永く潜伏していたが中東の戦地で遂に姿を現す。

世界各地で、様々な理由を胸に抱きつつ、戦い続ける兵士達。スネークは、民兵を援護して助力を得たり、立ちふさがる敵を排除しながら、最後の戦いを駆け抜けていくことになる。

民兵 MILITIA

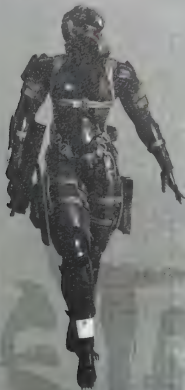
中東、南米、東欧で登場する民兵達や反政府軍の兵士達は、スネークにとって味方となりうる存在だ。PMCに対してゲリラ活動を続ける彼らを援護する行動を取ると、仲間と認めて協力してくれる。

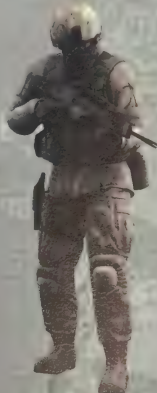
PMC兵

スネークの前に敵として立ちはだかる、世界5大民間軍事請負企業（Private Military Company）の傭兵達。5社のうち、Praying Mantisが中東に、Pieuvre armementが南米に、Raven Swordが東欧にそれぞれ傭兵を派遣している。

パワードスーツ兵

戦闘用強化防護服（パワードスーツ）を装着した兵士。多銃身機関銃やミサイル発射筒などの重装備による戦闘や、山岳地帯や長距離間での運搬作業を得意とする。

ヘイブン・トルーパー　HAVEN TROOPER

強化服を装備した、リキッド直属私兵部隊の女兵士達。ＢＢ部隊が各個で行動する際は、護衛としてヘイブン・トルーパーを従えることになる。

米兵　US MILITARY

世界最大の軍事力を誇る米軍の兵士達。米陸軍ＣＩＤのＰＭＣ内部調査機関に所属する、メリル率いるラットパトロール・チーム01にとっては同僚にあたる。

レジスタンス　RESISTANCE

東欧を本拠地とするレジスタンス「失楽園の戦士（Paradise Lost Army）」の構成員たち。リーダーのビッグママに率いられ、「愛国者達」へのレジスタンス活動を行う中、ビッグボスの遺体を探すスネークと遭遇する。

「ＭＧＳ４」の動物たち

本作には兵器だけでなく、可愛い動物も登場する。輸送機内でサニーが飼っているニワトリや、南米の愛らしいネズミたるクイ、戦場に舞い降りるカラス、そしてシャドー・モセス島で家族の墓を守るウルフドッグ達が、物語を彩るのだ。

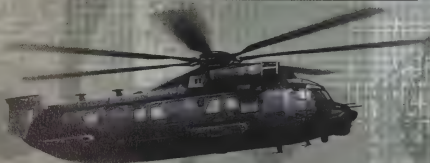
兵器
ARMS

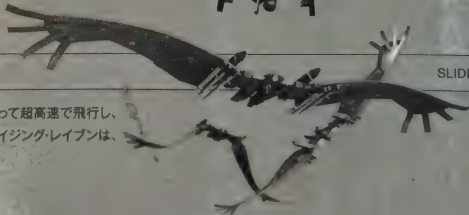
戦いの物語である『MGS4』には、数多くの兵器が登場する。ストーリーの象徴とも言うべき「メタルギア」はもとより、戦車や航空機などの実物をモチーフとした兵器もまた、戦場で映えるのだ。

ノーマッド
NOMAD

スネークを世界各地へと運ぶ専用輸送機。居住空間を有し、スネークのみならず、サポート役のオタコンやサニーの本拠地となっている。サニー愛用のスーパーコンピューター「ガウディ」が搭載されており、彼女の意向によって、機内は禁煙が徹底されている。

ヘリコプター
HELICOPTER

垂直移動やホバリングが可能で、離着陸も容易に行えるヘリコプターは、実際の戦場でも大いに活用された。本作においても、上空から攻撃を行える戦闘ヘリや、要人移送や救出任務に最適の輸送ヘリなど、数多くのヘリコプターが登場している。

スライダー
SLIDER

UCAV(戦闘用無人機)。翼によって超高速で飛行し、偵察、空爆などに用いられる。レイジング・レイブンは、スライダーを使用して飛行する。

ドレビンの装甲車

DREBIN'S STRYKER

ドレビン専用の装甲車両。擬装、緊急時の危険回避のため、オクトカム仕様となっており、車両にはドレビンのキャッチフレーズ「EYE HAVE YOU」が記されている。車両内には、ドレビンが愛飲する炭酸飲料NARCの自動販売機もあるこだわりようだ。

PMCの装甲車

PMC'S STRYKER

ＰＭＣが使う装甲車両。厚い装甲を活かしたＰＭＣ兵の護送や、拠点防御などに向く。また、砲塔や機関銃などで武装されているため、戦闘力も高い。通常の銃器では装甲を撃ち抜くのが難しいため、ロケット弾やミサイルで対抗するのが効果的だ。

軍用車

MILITARY VEHICLE

汎用性の高い非装甲車両（ソフトスキン）。偵察任務や人員の移送などに使われるジープや、物資の輸送などをメインとするトラックなどが存在する。非武装の車両もあるが、火器を搭載して戦闘に耐えられるものも多い。

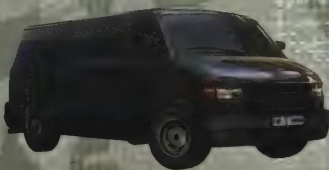
戦車　TANK

陸戦の花形兵器である装甲戦闘車両。履帯（キャタピラー）による不整地踏破に長け、旋回する戦車砲塔で敵を薙ぎ払い、強固な装甲で攻撃を防ぎ止める。単身で破壊を目指すならば、ロケット弾や爆発物に頼るしかない。

バイク　MOTER CYCLE

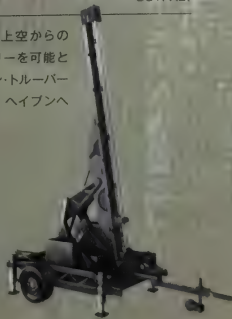
自動二輪車。生産コストが安くて小回りが利くため、戦場においては偵察任務などに活用された。サイドカーを取り付けることで、三人乗りも可能となっている。東欧では、ビッグママのバイクに乗って、レジスタンスのバイクとともに脱出を図ることになる

バン　VAN

貨物自動車。積載量が多いため、人員の移送や、荷物の運搬などに向く。２ボックスタイプとワンボックスタイプが存在する。ゲーム中に登場するのはワンボックスタイプで、東欧のレジスタンスが、ビッグボスの遺体を乗せて移動するために使われた。

装甲ドーザー　BULLDOZER

装甲化されたドーザー。戦場下においては、壁などを破壊して、ダイナミックエントリーに使われる。頑丈で重厚な重機の代名詞とも言える存在だが、ＢＢ部隊の一人であるクラインク・ウルフは、強固なボディによる体当たりによって転倒させることができる。

カタパルト　CUTPALT

兵士達を撃ち上げ、上空からのダイナミックエントリーを可能とする射出機。ヘイブン・トルーパーの登場や、アウター・ヘイブンへの突入に使われる。

コンバットボート

COMBAT BOAT

戦闘用のボート。小回りが利くうえ、武装しているため、海上における様々な任務に用いられる。本作では「ガンズ・オブ・パトリオット」発動時、リキッドの発砲によって燃料に引火し、ビッグボスの遺体とともに焼失した。

ミズーリ

MISSOURI

第二次世界大戦で活躍した米海軍の戦艦。仮想練習艦として、美玲が艦長を務めていた。次世代の戦艦が機能を停止させられる中、唯一SOPシステムの採用されていないミズーリが、再び活躍することになる。

アウター・ヘイブン

OUTER HAVEN

シャドー・モセス島に隠されていたアーセナルギア級戦艦。リキッドが「愛国者達」から奪い取り、メタルギアREXのレールガンを搭載した。アーセナルギアから移送されたG.Wサーバが格納されており、これを内部から破壊するために、スネークたちが乗り込むことになる。

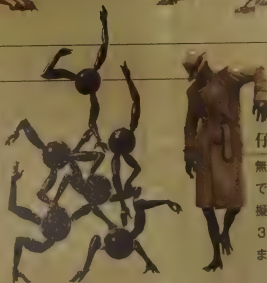
月光

GECKO

ヤモリ（GECKO）と呼ばれる、アームズ・テック社製の無人二足歩行兵器。製品名はIRVING（アービング）。歩兵に随伴・協働できる能力を持ち市街戦闘を得意とし、単独で自律行動を行うこともできる。任務内容によって様々な戦闘ユニットを搭載でき、核弾頭を内蔵することも可能。大量生産されており、戦車の実働数を越え、白兵戦、市街戦を中心に主流兵器となっている。世界各地で、スネークの行く手をたびたび阻むことになる。

仔月光

DWARF GECKO

月光を母機として作戦活動を行う小型のUGV(陸上無人機)。三本腕を持ち、その形状や動きからフンコロガシと呼ばれている。主に月光の背中に張り付いて現地まで移動し、月光では侵入不可能な屋内の偵察、索敵などを行う。火器は内蔵していないが、スタンガン機能によりしがみついた相手を電撃攻撃する。

仔月光人間

無人機である仔月光が、市街地でも目立たないよう、人間に擬装するためにとる形態。3体が縦に重なり、コートをまとうことで擬態している。

メタルギアREX

METAL GEAR REX

2005年に米陸軍とアームズ・テック社が開発していた、核搭載型二足歩行戦車。開発者は、ハル・エメリッヒ博士（オタコン）で、ロボットアニメ好きが高じて、二足歩行にこだわった設計となっている。ＦＣＳ（射撃統制システム）で制御された多砲身機関砲、対地ミサイル、レーザー、そして核攻撃用のレールガンを装備。かつてシャドー・モセス島における戦いでリキッド・スネークが搭乗し、スネークとの戦いに敗れて機能を停止され、地下整備室に放棄された。その後、本作において、自爆型月光によって基地が崩壊を始める中、脱出を図るためにスネークが乗り込むことになる。

メタルギアRAY

2007年、米海軍が極秘裏に開発したメタルギア。第三国が持つメタルギアの亜種を駆逐するための対メタルギア兵器として造られた。単独作戦行動が可能な一人乗りのプロトタイプで、陸上、水中での行動が可能。ミサイルと機銃を装備しており、頭部には高水圧のウォーターカッターを内蔵している。JITIDS（統合戦術情報分配システム）を用いた索敵能力で敵を発見し、圧倒的な火力で目標を破壊するため、当時は空母の戦略価値を下げるとまでいわれた。本作では、リキッドが搭乗し、メタルギアＲＥＸに乗ったスネークと激突することになる。

メタルギアRAY(量産型)

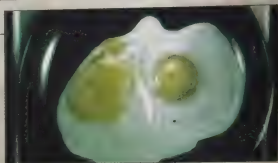
米海軍が開発した量産型メタルギア。有人型プロトタイプをもとに開発が進められていた。アウター・ヘイブンに配備される。

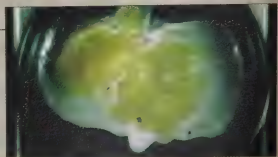
COLUMN 01

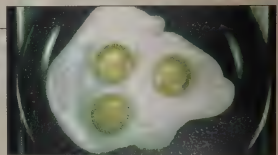
サニーの目玉焼き

サニーが目玉焼きを作るシーンは、ＡＣＴ５以外の各ＡＣＴのミッションブリーフィング冒頭で見ることができる。これらは、各ＡＣＴの内容に対し暗示的、象徴的な内容になっている。

ACT 1 LIQUID SUN ―液体の太陽―

サニーが目玉焼きに挑戦するところを真上から捉えた映像だ。「ソリダスちゃんはお休み」と言っているため、２つの卵がスネークとリキッドを象徴しているように解釈できる。リキッド・スネークのDNAを使った最初の実験が失敗することを暗示している。

ACT 2 SOLID SUN ―固体の太陽―

サニーは２つの卵を割るが、前回は片方がうまく割れたのに、今回は２つとも大きく失敗してしまう。完全に潰れてしまって原型をとどめていない黄身の存在が、ソリッド・スネークのDNAによる実験も失敗することを暗示している。

ACT 3 THIRD SUN ―第三の太陽―

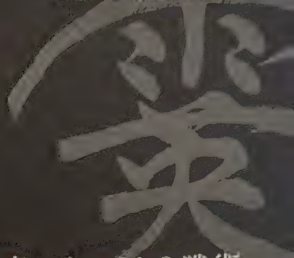
通常は１つの卵には黄身は１つしか入っていないのに、左の卵から黄身が２つ現れる、という不思議な現象が起きる。サニーは外の世界を知らないためか、その現象を気にせず目玉焼きを作る。３つ目の黄身は、３人目のスネークの登場と、実験成功を暗示している。

ACT 4 TWIN SUNS ―双子の太陽―

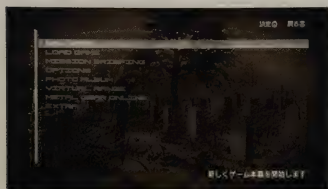
サニーの腕が上達したのか、きれいに割れた２つの卵から２つの黄身が現れる。しかし、２つの黄身は吸い寄せられるようにしてフライパンの中央に移動し、やがて１つのきれいな黄身になってしまう。リキッドとソリッド、双子の蛇を象徴するシーンだ。

DEBRIEFING NAKID SON ―裸の息子―

すべてが語られた後に登場する目玉焼きは、サニーが３つの卵を割って作った、３つの丸い黄身が均等に並んだもの。サニーの料理の腕も本格的に上達したのだろう。ラストを飾るに相応しい、きれいな目玉焼きができあがり、物語は幕を閉じる。

第2章　システム＆戦術

各種画面の見方

画面情報の見逃しがないよう基本をおさらいしておこう。

タイトルメニュー

タイトル画面でSTARTボタンを押すとタイトルメニューが表示される画面に切り替わる。この画面には、以下の８つの項目があり、ゲームの開始および再開、各種オプションの設定などが行える。ゲーム本編を初めてプレイする時は「NEW GAME」を選択しよう。

■NEW GAME

ゲーム本編を最初から開始する。開始時に複数の難易度から選択することができるので、自分の腕前に合った難易度を選んでプレイを始めよう。

■LOAD GAME

あらかじめセーブしておいたデータをロードして、ゲーム本編を途中から再開する。セーブデータは最大100個まで作成することができる。

■MISSION BRIEFING

各ＡＣＴの任務内容をデモで確認する。ＡＣＴ２以降はプレイ中のデモで見ることができるが、ＡＣＴ１の任務内容は、ここでしか見ることができない。

■OPTIONS

操作方法、カメラ操作、画面表示、サウンド、などの各種オプション設定を行う。ここで行える設定変更はゲーム中のポーズメニューでも可能だ。

■PHOTO ALBUM

ゲーム中に「デジタルカメラ」で撮影した写真の閲覧および加工を行う。ここに保存されている写真は、JPEG画像でデータ保存することもできる。

■VIRTUAL RANGE

武器の試し撃ちによる、操作の確認を行う。仮想射撃訓練場が用意されており、ゲーム本編で入手した武器を使用した訓練を行うこともできる。

■METAL GEAR ONLINE

「PlayStation Network」を利用したオンライン対戦ゲーム『メタルギア オンライン』に接続する。最大8対8（16人）での対戦プレイが可能だ。

■EXTRA

追加サービスのダウンロードをする。本編をクリアしたデータがあれば、パスワード入力による武器、アイテムなどの入手もできるようになる。

難易度の選択について

難易度選択画面では、自分に合った難易度を選ぼう。アクションが得意で本格的な潜入を楽しみたい人は「BIGBOSS HARD」がお勧めだ。難易度が高いほど、無謀な駆け抜けや銃乱射によるゴリ押しが難しくなるため、一層“潜入”に専念する必要が出てくる。また、本編をクリアすると（２周目以降）、最高難易度の「THE BOSS EXTREME」を選択できるようになる。ただし、セーブデータで★印がついたクリアデータをロードして開始しなければならないことを覚えておこう。

基本画面

ゲーム中の画面にはプレイに欠かせない情報が常に表示されている。スネークの身体および精神に関する情報や、武器情報、アイテム情報など、様々なデータを確認することができる。

スネークの状態・装備を四隅に表示

厳しい戦地で過酷なミッションを遂行するには、己を知り敵を知ることが大事だ。プレイヤーがアクションに集中しながら様々な情報を確認できるよう配慮がなされているので、これらを常に把握しつつ、迫り来る数々の難局を切り抜けてほしい。

LIFEゲージ ▶P.052

スネークの体力を示すゲージで、攻撃を受けると減少する。回復アイテムの使用か時間の経過で回復する。ホフク中、しゃがみ中は回復効果が大きい。各ボス戦や大勢の敵兵に囲まれた時など早急な回復が必要な場合は、迷わずに回復アイテムで回復したい。敵の攻撃を免れて安全な場所に退避できた場合は、ホフクやしゃがみによる自然回復を行うといいだろう。

気力ゲージ・ストレス値 ▶P.052

気力ゲージは精神力を示すゲージで、ストレス値が上がると減少し、身体に影響を及ぼす。ストレス値は、環境や装備品の重さにより上昇する値だ。気力ゲージはゲーム中に減少、回復ができるゲージだが、デモ中に変化することもある。スネークが精神的なショックを受けた時に4分の1減少するのだが、◎ボタンの連打で回復することもできる。

AUTO AIM ▶P.083

画面中央上に「AUTO AIM」が表示されている時は、自動照準機能がオンになっている。照準が合うと、「LOCKED ON」と表示される

風向き／目的地 ▶P.051

現在の風向きおよび目的地の方向を指し示している。どこに向かえばいいのか迷ったらまずはここを見てみよう。風向きは矢印、目的地は赤い◎、北はNで示されている。また、臭い匂いがついたら風向きを意識して風下にいるようにしたい。

スレットリング ▶P.054

ホフク中、しゃがみ中に周囲にある脅威を知らせてくれる。見えない敵の位置を探れるので便利だ。波が大きくなる、波が赤くなるほど危険度が高い。

カムフラージュ率 ▶P.056

ホフク中やオクトカムによる擬態中は上昇し、立って移動している時、見通しのよい場所にいる時などは下降する。潜入を成功するために重要な要素だ。カムフラージュ率の表示が青い時はスネークに対する敵の関心が低い状況なので、プラス補正がかかる。表示が赤い時は、敵がスネークを探している、などの状況でマイナス補正がかかる。

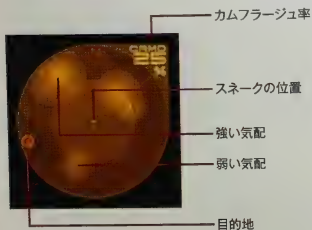
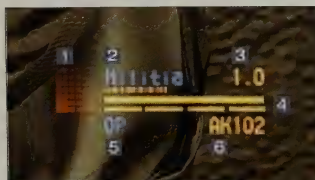
ソリッド・アイ装備時

ソリッド・アイ装備時にはベースラインマップが画面右上に表示される。ベースラインマップはプレイに有益な情報を表示するレーダーなので活用したい。また、望遠モード、暗視モードに適宜切り替えることで、さらに有利にミッションを進められるだろう。

ノーマルモード

ベースラインマップ

アイテム情報

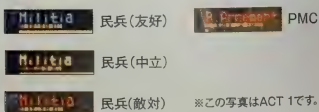
アイテムのある場所が分かりやすく表示されるだけでなく名前も表示される。取り逃しを避けるためにも、ソリッド・アイは装備しておきたい。

兵士の情報

1 兵士の感情

兵士の感情は「喜」「怒」「哀」「怖」の4つに分かれていて、それらを色で識別することができる。感情が強ければ強いほど色が鮮明だ。

2 所属組織

Militia 民兵（友好）　PMC

Militia 民兵（中立）

Militia 民兵(敵対)　※この写真はACT 1です。

民兵の友好度を上げるためにも、誰がＰＭＣ兵で誰が民兵かは把握しておきたい。民兵の友好度も確認できる。友好は青、中立は黄、敵対は赤だ。

3 スネークとの距離

スネークと兵士との距離が、数値で表示される。狙撃する際、接近してＣＱＣをしようとする際などの間合いを図る参考情報として役立てたい。

4 ライフ・気力ゲージ

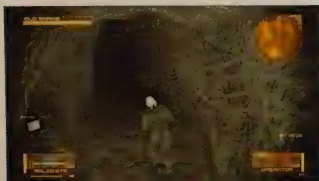
兵士のライフおよび気力を確認することができる。通常の武器でライフを０にすれば力尽き、非殺傷系の武器で気力を０にすると気絶、睡眠する。

5 民兵のオペレーター（戦闘員）表示

6 装備している武器

望遠モード

主観視点に切り替わり、遠距離を偵察することが可能になる。望遠中は攻撃することはきないというデメリットがあるが、望遠倍率を上げることでかなり遠くまで見渡すことができる。方向キーの上下で倍率を変更し、遠くにいる兵士の様子を把握しよう。

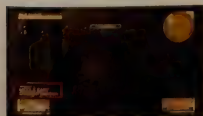
暗視モード

暗い場所や視界が悪い場所で効果を発揮する。モノトーンな視界に兵士達が白く映るので、ミッション遂行に重宝するだろう。落ちているアイテムに対する視認性も上がり、通常は見えない兵士達の足跡を見ることもできる。ただし、暗視モード中はバッテリーの消耗が早くなるので注意してほしい。

バッテリー切れに注意

ソリッド・アイにはバッテリーが備わっていて、バッテリー残量がゼロになるとしばらく使えなくなる。ソリッド・アイを外している状態で、スネークが行動したり、時間が経過すると充電される。また、ミッションブリーフィング中にバッテリーを入手することで、容量を増やすことができる。

デモ画面

プレイの合間のデモ中には、フラッシュバック（→P.388）や主観モードといった要素があり、◎ボタンやL1ボタンを押すと表示される。

チェックポイント通過時

チェックポイントを通過すると、自動的に画面左下にマップ名を含むチェックポイントの表示が現れる。「コンティニュー」では直前のチェックポイントから再開する。「セーブ」も同様だが、チェックポイント以降に入手したDPやアイテムなどは反映されずに直前のチェックポイントから再開になる。

ポーズメニューとマップ情報

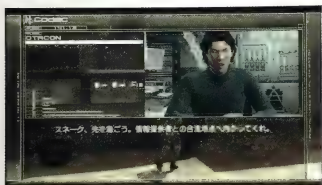
POSE MENU & MAP INFOMATION

ポーズメニュー

ポーズメニュー　マップ

ノーマッドの監視カメラ（サニーカメラ）

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニュー画面に切り替わる。この画面では現在のスネークがどこにいるのかが分かるマップが表示される。また、無線の起動、武器およびアイテムの装備、ドレビンショップの利用、各種設定やセーブなどを行うことができる。

信 Codec

無線でヒントを聞く

ポーズメニューでCODECを選び、無線を起動してみよう。左スティックの左右で通信相手を選択することができ、上下で周波数を変更できる。無線を利用することで、オタコンやキャンベルなどからミッション遂行に役立つ情報を聞くことができる。

無線を使用する

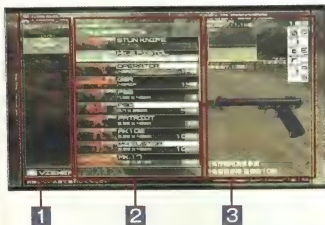
無線が繋がると通信相手との会話になる。この時に△ボタンを押すと、押している間早送りができる。また、×ボタンで音声のキャンセルができ、STARTボタンで会話のスキップが可能だ。

気力ゲージが減少している時にローズマリーと無線で会話をしてみよう。戦闘ストレスを熟知した彼女との会話によってスネークの気力ゲージが回復するのだ。

ローズマリーとの無線

ＡＣＴ２においてナオミの研究施設に向かう途中で、キャンベルから無線が入る。ここでスネークは、新たな協力者であるローズマリーを紹介されることになる。ローズマリーは雷電のかつての婚約者で、軍の内勤アナリストだった人物だ。後に心理学を習得し、戦闘ストレスを担当する小隊に所属していた。キャンベルとの通信後、無線でローズマリーと連絡を取ることができるようになり、無線会話でメンタルケアをしてもらえるようになる。

武 Weapons

▶P.082

武器選択中の操作

◎ボタン…武器を装備する、ロンダリング
▣ボタン…装備を解除する
△ボタン…弾薬の購入
L1 ボタン…武器の情報を見る
L2 ボタン…カスタマイズ

1 装備中の武器

装備中の武器は、ゲーム中の画面左下で常に確認可能だ。殺傷用武器は赤、非殺傷用武器は青で表示される。名称、弾数、装弾数、連射切替、ズーム、カスタムパーツを装着した武器の状態やサプレッサーの耐久度などもアイコンでチェックできる。なお、移動速度は、通常画面右下に表示されるほうの（R2ボタンから選択した）現在装備している武器が、影響する。

2 所持武器一覧

IDロックされた武器

武器を使用するには、ポーズメニューの「Weapons」で装備する必要がある。装備すると1の一覧に入る。なお、写真右のIDロックマークがある武器はそのままでは使えない。◎ボタンで、ドレビンにロンダリングしてもらおう。

3 武器の性能

武器のステータスの見方

DMG SLP STN 殺傷力（または気絶・睡眠までの時間）
SHK 衝撃力
PNT 貫通力
STB 反動の強さ
RLD リロードにかかる時間
LKO AUTO AIMの有効範囲

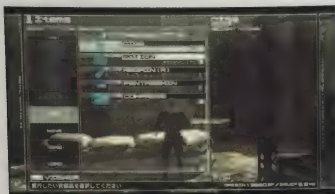
武器の重量

武器・アイテムの重量（単体）

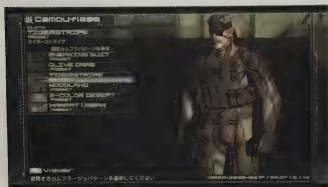
距離と威力の関係

各武器（スタンナイフ、Playboy、感情本、マンティス人形、ソロー人形を除く）には距離と威力の間に相関関係がある。敵との距離が近いほど威力が高く、ある程度以上の距離をとると、離れれば離れるほど武器の威力が減少するようになっている。このグラフで、各武器の距離と威力に関する目安をチェックできるというわけだ。

具 Items

▶P.078

武器同様に、アイテムを使用する場合もポーズメニューの「Item」で装備しておかなくてはならない。装備したアイテムは通常画面でL2ボタンを押すことで現在選択しているアイテムを切り替え可能だ。なお、選択中のアイテムは、移動速度には影響しない。

Camouflage

▶P.056

カムフラージュの登録、変更や、服装の変更が行える。自動擬装モードで情景からコピーしたカムフラパターンを登録しておけば、固定カムフラパターンとしていつでも再利用できる。その他、「FACE」や「CHEST」を変更して擬装効果を高めたり、「CLOTH」で服装を変えることもできる。

Drebin's Shop

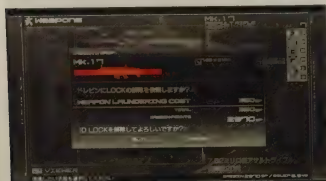
ドレビンと出会うデモの後はポーズメニューに「Drebin's Shop」が追加される。追加された後は、スネークがゲーム進行の過程で得たドレビンポイントを支払うことで、新たな武器、弾薬の購入や、戦場で入手した武器のロンダリングを行うことができる。

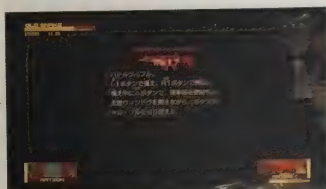
ドレビンポイントについて

ドレビンポイント（ＤＰ）は、ドレビンショップで武器、弾薬などを購入する時に必要な“お金”のようなものだ。入手済みの武器を手に入れると、２挺目以降、弾薬以外は自動的に売却されＤＰが加算される。このＤＰを支払うことで、武器・弾薬の購入やロンダリングができるというわけだ。（売却価格の変動→P.048）

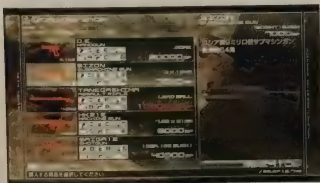
ドレビンショップのサービス

武器のロンダリング

武器をロンダリングしたい場合は、ポーズメニュー内にある「Drebin's Shop」からではなく、「Weapons」を選択して所持武器の一覧を開こう。ロックされていて使用できないID銃を選択しロンダリングを行うことで、その銃を使用可能な状態にすることができる。

ロンダリング方法

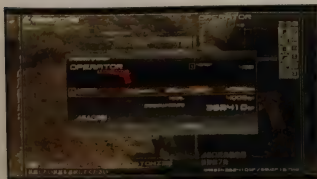
IDロックがかかっている武器は、そのままだと「LOCKED」と表示されていて、装備武器として選択できない状態になっている。

ドレビンポイントを支払うことで、各武器のIDロックが解除され、スネークの装備武器として選択できるようになる。

武器・弾薬・カスタムパーツの購入

ポーズメニューの「Drebin's Shop」を選択すると、武器・弾薬・カスタムパーツを購入する画面になる。商品リストは武器の種類、弾薬などのカテゴリーごとに分かれている。なお、すでに入手済みの武器・弾薬・カスタムパーツ・アイテムは、自動的に商品一覧から除外される。

武器画面でも弾薬を購入可能

各武器の弾薬を購入したい時は、「Weapons」で武器を選択、△ボタンを押して購入する方がスムーズだ。「Drebin's Shop」のリストから弾薬に対応する武器を確認しなくても、この方法なら武器に合った弾薬が自動的に選択されるからだ。

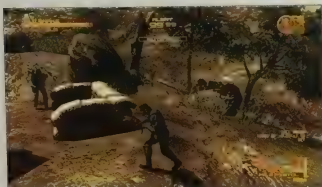
武器画面でもカスタムパーツを購入可能

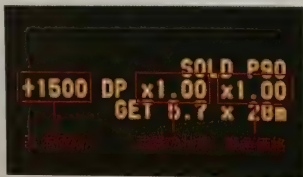
カスタムパーツも「Weapons」から直接購入できる。カスタマイズ可能な武器を選択した状態でL2ボタンを押すと下の画面になる。カスタマイズする位置を選択して、未所持パーツをその場で購入・装着することが可能。

武器売却について

スネークがわざわざ店に武器を売却しに行くような手間は一切いらない。すでに所持している武器と同じ武器をゲーム中に入手することで、自動的に売却処理がなされて、武器・弾薬・カスタムパーツを購入する際に必要となるドレビンポイントが加算されるのだ。

1 未取得武器の場合

ゲーム中には様々な武器が存在する。各エリアに置かれている武器を拾うこともできるし、倒れた兵士、ボディチェックやCQCで武装を解除した兵士から手に入れることも可能だ。未取得の武器を入手した場合は名前、アイコン、説明が表示される。武器にIDロックがかかっている場合は、ロンダリングすることで使用可能な状態になる。

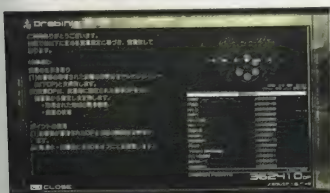
2 取得済の武器の場合

未取得の武器は武器リストに追加されていくが、プレイが進行するとすでに所持している武器と同じ型の武器を入手することがある。「Drebin's Shop」がポーズメニューに追加されると、2挺目以降の武器を入手すると同時に自動的に売却され、ドレビンポイントが加算される。この時、その武器がいくらで売却されたのかが表示される。

! 売却価格の変動について

武器の売却によって得られるドレビンポイントは、武器の種類ごとに定められた基本価格によって決まる。これに加えて、武器の状態、戦争価格（武器の豊富な地域ほど、取得武器の売り値が安くなる）によって変化する。また、ゲームの難易度が高いほど、各倍率は低くなり、得られるドレビンポイントは少なくなる。

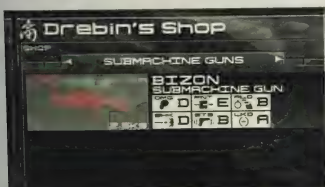
より多くポイントを稼ぐには

武器の基本価格は決まっているので、できるだけポイントを稼ぎたい場合に肝心なのは、武器の状態と戦争価格だ。倒れた敵から奪うより、最初からエリア内に置かれている武器や、ボディチェック、CQCで武装解除させて奪った武器の方が状態がよい。なるべく戦闘の激しい地域で武装解除で武器を奪う、というのが地味ではあるが有効な方法だ。

売買履歴の確認

ドレビンショップメニュー表示中に L1

ドレビンショップの営業規定およびレシートが表示される。画面左側に表示される営業規定を読むと、ショップのシステムに関する詳細情報を確認することができる。また、画面右側に表示されるレシートでは、これまでに購入した武器、売却した武器の履歴が確認できる。左スティック上下で画面をスクロールさせれば古い履歴も確認可能だ。

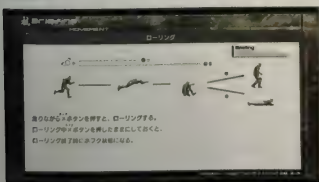
新商品の入荷・サービスデー

新商品の入荷

ゲームが進行するとドレビンショップに新商品が入荷されることがある。ポーズメニューを開いた際に、リトルグレイの鳴き声とともに告知されるので、まめにチェックしよう。なお、新商品はショップのリストで「NEW」のアイコンが付いているので一目瞭然だ。

サービスデー

▼20%OFF

ドレビンショップのサービスデーは、知っておいて損はない。プレイステーション3の内蔵タイマーとショップが連動していて、毎週水曜日と日曜日は、全商品が通常価格から20%オフになるのだ。また、ACT5では全商品半額になるので、高価な武器はそれを狙ってもいいだろう。

械 BRIEFING

移動方法や攻撃方法など、操作に関する詳細を確認する。多くのボタンを使用するので、アクションが苦手なプレイヤーは戸惑うこともあるかもしれない。操作方法に迷ってしまったら、ここで確認しよう。なお、ゲームの進行によって項目が増える場合がある。

設 # OPTIONS

CONTROLS

■ 武器／装備品の切替設定
切り替え方を着脱、プリビアス、３スロットの３タイプから選択。

■ ロックオン（AUTO AIM）の設定
ロックオン（AUTO AIM）機能の有無を設定する。

CAMERA CONTROLS

■ 通常カメラ（上下／左右／移動速度）
操作を通常と反転の２つから選択。移動速度を10段階から選択。

■ 肩越しカメラ（上下／左右／移動速度）
肩越しカメラの上下、左右方向の操作を、通常と反転の２つから選択する。また、カメラの移動速度を10段階から選択する。

■ 主観カメラ（上下／左右／移動速度）
主観カメラの上下、左右方向の操作を、通常と反転の２つから選択する。また、カメラの移動速度を10段階から選択する。

■ 主観カメラ・状況を記憶する
L1（構え）ボタンを離した時、主観カメラにしていたかどうかを記憶する

■ カメラ切り替え時の移動方向
マニュアル照準時、カメラの向きに構えるか、スネークの向きに構えるかを選択する。

■ カメラの切り替え速度
各カメラ間の切替速度を10段階から選択する。

AUDIO VIDEO

■ デモ字幕の表示
デモ中の字幕の表示／非表示を設定する。

■ ゲーム字幕の表示
ゲーム中の字幕の表示／非表示を設定する。

■ ゲームBGMの再生
ＢＧＭの再生／非再生を設定する（一部シーンを除く）。

■ 受信無線の出力先
ゲーム中にリアルタイム受信する無線音声の出力先を設定する（別途機器の接続が必要）。

■ 外部接続にする出力音量
「受信無線の音声出力先」を「外部無線」にした場合の音量を設定する。

DISPLAY

■ メニュー画面配色セットの設定
メニュー画面の配色セットを、18種類の中から選択する。この設定は、タイトルメニューのオプションでは変更できない。ゲーム中のポーズメニューでのみ設定変更をすることができる。

■ ブライトネスアジャストメント
ブライトネスアジャストメント画面で、画面の明るさを調整する。

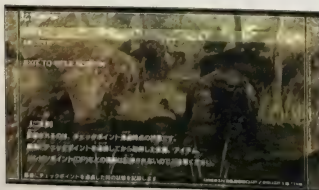
■ SELECTボタンの機能選択
ゲーム中、SELECTボタンを押した時に、操作説明の画面を表示するか、無線を起動するかを選択する。操作方法を把握したら、無線を起動するように設定しておくとよいだろう。

■ ポップアップ・ウィンドウの表示タイミングの設定
ポップアップ・ウィンドウを表示するまでの時間を６段階から選択する（ゲーム中のポーズメニューでのみ設定可能）。

■ 出血エフェクト
ゲーム中の出血エフェクトの有無を設定する（タイトルメニューでのみ設定可能）。

■ アイコン等の表示サイズ
ゲーム画面のアイコンなどの表示サイズを変更する。

■ スクリーンアジャストメント
スクリーンアジャスト画面で、画面の位置を調整する

SAVE

ゲームを中断する時、進行状況をセーブする。「SAVE」でセーブを行う。「DELETE」ですでにあるセーブデータを削除する。「EXIT TO TITLE SCREEN」を選択すれば、タイトル画面に戻ることができる。なお、セーブデータの最大数は100個なので、いっぱいになったら上書きしてよいか、注意してほしい。

マップ

マップの見方

マップ上に表示されるアイコン

▲ スネークの現在位置と向き

◎ 目的地

✕ 行き止まり（近づくと表示される）

エリア情報

1 現在位置の名称
2 天候
3 気温と湿度
4 風の強さ
5 風向き、方位、天候

マップの操作方法

R1 ボタン――マップの拡大
R2 ボタン――マップの縮小
右ステック――マップのスクロール（2D）、回転（3D）
R3 ボタン――フォーカス切り替え（スネーク中心←→目的地中心）
△ボタン――2D、3Dマップの切り替え
□ボタン――屋内マップの開閉

レジスタンスの表示

ACT3のミッションでは、レジスタンスを尾行することになる。入手した無線傍受機を使用してしばらくすると、PMCの無線を傍受することがある。傍受した後にマップを開くと、レジスタンスの大まかな居場所を黄色い表示で確認することができる。

! サニーのお留守番

ポーズメニューの左下には、サニーの部屋の様子をリアルタイムで見ることができる「サニーカメラ」がある。iPod®を装備して「おいしいツーハン生活」を再生すると、サニーカメラ内のサニーが踊るので要チェックだ。常に変化のあるサニーカメラをたまに覗くと、サニーの意外な一面が見られるかもしれない。

スネークの状態 CONDITION OF SNAKE

各ステータスの相関関係

スネークの状態を現す3つのパラメータ「LIFE」「気力」「ストレス」は、右の図のように密接に関係している。ステータスを良好な状態に保つためには、全てのパラメータに対して、常に気を配る必要がある。どれかひとつでも悪化すると戦闘に悪影響を及ぼすのだ。

LIFEについて

攻撃を受けたり、高所から飛び降りたりして、体にダメージを受けると減少する。これが0になるとゲームオーバーになってしまう。ホフクやしゃがみ状態でじっとしていれば、自然に回復する。また、レーションなどの回復アイテムを使えば、一気に回復させられる。

LIFEが回復する行動

■回復アイテムを使用する※1
■静止状態での時間経過
（しゃがみやホフクで早く回復する）

※1：レーション、即席ラーメン、リゲイン®

LIFEが減少する行動

■攻撃を受ける
■水中でO_2ゲージが無くなっても泳ぎ続ける
■高所から飛び降りる　■煙草を吸う

気力について

ストレスが50%を超えて上昇していたり、相手から気絶や睡眠系の攻撃を受けると減少していく。このゲージが下がると、射撃時に手ぶれが発生したり、スレットリング表示が小さくなったりといった悪影響が発生する。気力ゲージは常に高い状態を維持しておこう。

気力が回復する行動

■回復アイテムを使う※2
■ムーニャやタバコを装備する※3
■雑誌を主観視点で眺める
■アイドルのポスターを主観視点で眺める
■ストレスが50%未満で静止状態での時間経過
（しゃがみやホフクで早く回復する）

気力が減少する行動

■ストレスが50%を超えて上昇している
■注射器の使い過ぎ、ドラム缶で転がり過ぎなどの原因で嘔吐する

※2：リゲイン®（暑い場所では効果up）、即席ラーメン（寒い場所では効果up）、注射器（使い過ぎると嘔吐する）、アーセナル湿布（効果は一定時間で切れる）
※3：タバコ（使用中LIFEは減少する）、ムーニャ（装備中に時間経過による気力回復効果を早める）

気力減少による影響

気絶する	気力ゲージが0になると、スネークはその場で気絶してしまう。目を覚ますには、左スティックを素早く動かして、気力を回復させる必要がある。
LIFE回復速度の低下	気力ゲージが低下していると、LIFEが自然回復する速度が遅くなる。回復アイテムを持っていない場合は、気力の低下が命の危険へと直結する。
手ぶれ	武器を主観やマニュアル照準で構えたときの手ぶれが大きくなる。命中率の低下は、戦場では命取りになる
GRIP ／O_2ゲージの減少	GRIPゲージが下がるとエルード可能な時間が減少してしまう。O_2ゲージが下がると、水中に潜っていられる時間が短くなってしまう。
スレットリング表示の縮小	スネークの周囲の驚異を視覚化するスレットリングの表示範囲が狭くなる。敵兵の位置を探りにくくなってしまう。
腰痛の悪化 （ローリング成功率の低下）	腰痛が悪化すると、しゃがみ中にスネークが腰を叩き気力が微減していく。また、ローリングを失敗する可能性がアップしてしまう。

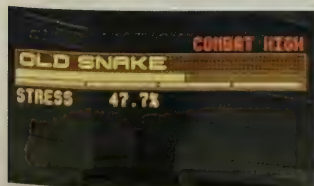
ストレスについて

敵兵士に見つかる、装備の重量が70kgを超える、臭い場所にいる、日向にいるなどの条件で上昇していく。この数値が50%を超えて上昇していると、気力が低下する。安全な場所にいることで、数値を下げられる。ストレスは常に少ない状態を保っておきたい。

ストレスが上昇する行動	上昇率
コンバットハイになる	大
危険フェイズ中	中
吹雪の中にいる	小
酷暑の中、日光が当たる場所にいる	小
ゴミ箱のそばなどの臭い場所にいる	小
装備品の総重量が70kgを超えている	小

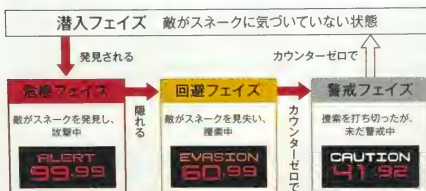
ストレスが減少する行動

■湿布を使用する
■タバコを吸う（使用中LIFEは減少）
■安全な場所で待機する

コンバットハイ

危険フェイズ中に一定以上銃弾を撃つと、気力ゲージが点滅し「コンバットハイ」状態になる。この状態になると気力が減らなくなり、相手から受けるダメージも減少するが、ストレスが急上昇する。通常は80%までしか上がらない数値が100%になる場合もある。

STEP 1 周囲の状況を把握する

安全が約束されない潜入地では、スネークの周囲の環境は常に変化している。様々な情報を読みとることで状況を正確に把握し、潜入を有利に進めていこう。

各フェイズを理解する

兵士などにスネークが発見された場合、画面にカウンターが表示される。敵はこのカウンターが消えるまで警戒態勢に入り、増援を送り込んだり、巡回を行うなどするため、潜入に不利な状況になる。

無線による増援要請

敵兵士は、スネークの発見や仲間の死体を見つけるなど異変を察知した場合、無線で本部に増援を要請する。ただし、ステージによっては本部が増援を断る場合もある。

迫る危険を察知する

障害物の向こう側などの視界が通らない場所では、スレットリングの情報が役立つ。リングの動きによって、大まかな位置や方向を知ることが可能だ。

危険度	波	内容
危険度 小	小さい波	・距離が遠い ・気配が小さい
↕	大きい波	・距離が近い ・気配が大きい
危険度 大	赤い波	・スネークを警戒中 ・スネークを攻撃中

スレットリング

しゃがむかホフク状態で出現する波打つ輪で、脅威となる存在の方向などがわかる。

民兵と協力体制を作る

▶P.062

ACT1やACT2では、PMCと敵対している組織が登場する。ステージによっては激しい戦いを繰り広げており、戦闘を援護すれば、マップ上からPMCを駆逐できる場所もある。また、民兵と友好的になれば、民兵に発見されても攻撃されないというメリットもある。

STEP 2 敵の知覚を把握する

視覚

敵兵が視覚によってスネークを発見した場合の反応は、距離によって変化する。近距離で発見した場合は、即座に危険フェイズへ移行してしまうが、遠距離の場合は敵味方を判別することができず、正体を確認するために姿を視認した場所まで移動してくる。

視野は、当然敵が向いている方向にしかないので、背後を移動するなら視覚で感知されるということは少ない。

怪しんでいるだけの場合は、まだ発見には至っていない。接近するまでにその場を離れれば、危険を回避することが可能だ。

聴覚

敵兵の近くで物音を立てた場合、音に気付いた兵士は、確認するために音を立てた場所まで移動してくる。視認されるまでにその場を離れれば回避が可能だ。ただし、その移動時に音を立てると今度はそれに反応するので、焦らずゆっくりと移動することが大事だ。

移動中に落ちているビンなどを蹴ると大きな音が発生し、敵に感知される可能性がある。移動時は地面の物にも注意しよう。

聴覚は、視覚と違って物影に隠れていても、兵士の背後にいても、音が聞こえれば気付かれる可能性がある。

嗅覚

トイレやゴミ箱の中などに長時間いると、身体に臭いがついてしまうことがある。この状態で敵に近づくと、臭いに反応した敵はその対象を確認するため、移動を開始する。ちなみに臭いは風上から風下へと流れていくので、臭いがついてしまったら、しばらくは風下にいるようにしよう。

敵兵から姿を隠すのに有効なゴミ箱だが、染みついてしまった臭いが、危険を招いてしまう可能性もある。

STEP 3 オクトカムを使いこなす

カムフラージュ率とは

画面右上に表示されているカムフラージュ率は、スネークがどの程度目立たない状況にあるかを表した数値だ。これが高いほど周囲の景色に溶け込んでいるということで、敵に気付かれにくくなる。逆にカムフラージュ率が低いと、遠距離からでも気付かれる場合がある。

できるだけ高いカムフラージュ率を維持するには

スネークが装備しているオクトカムは、壁張り付きやホフクをした後に停止することで、周囲の情景をコピーし、カムフラージュ率を大幅に上げることができる。また、ホフクやしゃがむことでも数値が高くなるので、なるべくこれらを組み合わせて使っていくとよい。

固定カムフラパターンについて

固定カムフラパターンはあらかじめ用意されている6種類と、自動擬装モードで情景をコピーして登録したもの（最大10種類）、ダウンロードで入手したものを使用可能。同じような情景が続くエリアでは、固定カムフラパターンを使うと便利だが、こまめに情景をコピーしたほうが安全だ。

！ カムフラージュ率の補正について

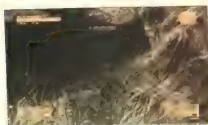
表示が青文字の時

スネークに対する周囲の関心が低くなった時は青文字になる。ＰＭＣと民兵組織か戦闘を始めた場合などはこの状態になり、カムフラージュ率が補正されて通常よりも高くなる。

表示が赤文字の時

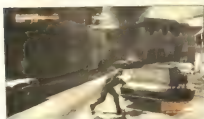
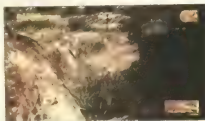
危険フェイズ中のように、周囲の関心がスネークに集まっている時は赤文字になる。この状態になると、カムフラージュ率にマイナス補正が加わり、発見されやすい状態になる。

カムフラージュの使用例

カムフラージュ率が上がる場合

しゃがむと立っているより数値が上がる。移動時もしゃがみ移動の方が高く保てる。

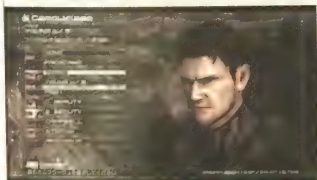
ホフク状態はさらに数値は高い。移動時も高く保てるが、速度が遅いのが難点だ。

張り付き状態も数値が上昇する。そのまましゃがめば、さらに効果は高くなる。

カムフラージュ率が下がる場合

日陰から日向に出るだけで数値は低下し、敵に発見されやすい状態になる。

オクトカムの擬装が周囲と合っていないと当然ながら数値は低下する。

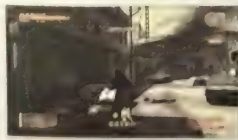
擬装を変更せずに移動し、気付けば目立っていたという状況も起こりがちなので注意。

スネークが変更できるオクトカム以外の装具

■ フェイスカム

オクトカムと同様の擬装の他、人相の変更も可能な擬装マスクだ。フェイスカムの種類と入手条件はP.527～531を参照。

■ 戦闘装具（コマンドベスト）

戦闘装具（コマンドベスト）には様々な色があり、好みによって付け替えることができる。種類と入手条件はP.531～533を参照。

! 服装を変えての潜入

中東民兵服のような、現地のＰＭＣ抵抗勢力の服は、装備すると英雄度が低くても味方と認識されるようになる効果がある。オクトカムによる擬装効果が得られないため、カムフラージュ率は低くなってしまうが、英雄度が低い時は有効だ。ただ、その服装のままでも民兵を殺害してしまうと敵対状態となり、攻撃されるので注意しよう。

※カムフラージュ率の数値は状況によって変化するため、必ずしも写真の通りになるとは限りません。

STEP 4 スニーキングのセオリーを修得する

ミッション進行のためのポイント

1 目的地の確認

ボス戦や一部の強制戦闘イベントを除いて、マップには目的地がある。ポーズメニューのマップで確認し、まずは進むべき方向を見定めよう。ただし、ここで分かるのは最終的な目的地なので、マップ間の移動については別の方向から進む必要がある場合もある。

2 地形や敵兵の配置を確認

スネークの進む先には、各所にPMC兵や月光などが巡回しており、スネークの行く手を阻む。これらの敵に発見されないよう敵地を進むには、相手の行動をよく観察し、配置場所や巡回ルートなどを把握して死角を探しださなければならない。本書の第3章や第4章では、攻略の目安となる敵兵配置を掲載しているので、参考にしてほしい。

ソリッド・アイをフルに活用する

ソリッド・アイを装備した時に表示されるベースラインマップには、周囲にいる敵の気配が映し出される。遮蔽物などに隠れながらでも敵の動きを掴むことができるので活用しよう。また、相手が視界に入っている場合は、ライフや所属、感情などの詳細な情報も確認できる。(→P.042)

3 装備を調える

入手することで様々な武器を所持することになるスネークだが、R2ボタンで切り替えられるのは、あらかじめ装備しておいた5種類のみだ。装備しておく武器は、その場の状況に対処できるよう考えて選択しよう。

スネークに気付いていない敵兵を発見した場合

主な対処法

敵兵に発見された場合 ▶P.094

遠距離

正面にいても気付かれないほど距離がある場合は、すぐに危険が迫る状況にはない。敵の動きを観察して迂回ルートを探すか、そのまま進むかを検討しよう。また、敵を狙撃で排除してしまうという選択肢もある。狙撃銃では銃声が心配だが、Mk.2ピストルなら発射音も小さいので、身体に当てて眠るまで待っていればよい。

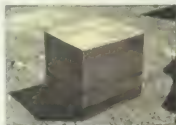
中距離

視界に入ると気付かれる距離に敵がいる場合は、まず姿を隠せる障害物を探すのが先決だ。安全を確保できれば、じっくりと観察することもできる。周囲に身を隠す場所がなければ、その場でホフクしてカムフラージュ率を上げてやり過ごすという手もある。ただし、敵兵の巡回ルート上にいないようにしよう。

近距離

すぐ近くに敵がいることに気付いた場合に注意するのは「音」だ。下手に動いて足音を聞かれると、一層危険な状況になる。焦らずに敵の動きを見て、隠れるか逃げるか決めるとよい。もしも背後に回れるようならCQCで倒すのも手だ。その場合も、足音に注意してゆっくりと背後から近づこう。

隠れる場所がない場合

段ボール

敵兵の巡回ルート上でない場所でかぶると、敵に気付かれずやり過ごせる。かぶりながらの移動も可能だが、それを見られた場合は当然アウトだ。

ドラム缶

段ボールと同様に、ドラム缶に入って敵兵の目を欺くこともできる。敵の視界内で動いたり転がったりすれば、当然危険フェイズになる。

! Mk.Ⅱ（Mk.Ⅲ）を使いこなせ

ステルス機能を持ち遠隔操作が可能なメタルギアMk.Ⅱは、大変役に立つ相棒だ。敵を殺害するような機能はないものの電撃で気絶させることができる。さらに、設置系のトラップを解除することも可能。ACT4以降はMk.Ⅲになるが機能は同じだ。操作方法などについては、P.080を参照しよう。

敵を倒してルートを確保する

敵兵を排除する

▶P.092

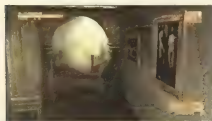
移動ルートを敵兵が阻んでいた場合、相手が1人の時や別のルートを進んだ方が危険が高い場合は、無力化してルートを確保するというのも1つの手だ。発見されるのを防ぐことにも繋がるので、自身の安全を確保することもできる。

消音効果の高い武器を使う

サプレッサーが装着可能な銃や、PSSのようにノーマルで消音効果の高い銃は、発射音に気付かれる心配をしないで使える。距離が遠くてヘッドショットに自信がないなら、Mk.2ピストルを使うのもよい。

接近してCQCを使う

CQCなら接近さえできれば、無力化はたやすい。発見されずに接近できるように、まずは敵の動きを把握し、背後から近づける隙を探す。また接近する時は、足音で気付かれないようにゆっくりと移動しよう。

装備品を有効活用する

睡眠ガス地雷を敵兵のルート上にセットする。後は物陰にでも隠れておけば、無力化することが可能だ。

チャフグレネードの効果中なら、仔月光には発見されない。月光は銃攻撃こそされなくなるが、視界と足攻撃には効果がない。

雑誌もルート上に配置するタイプのアイテムだ。気付いた兵士は雑誌を読むのに夢中になり、接近も容易になる。

戦場なら珍しくない空のマガジンも、投げて音を立てることで敵の注意を引く。敵兵を誘き寄せるのに利用できる。

クレイモアは、近くに来た敵兵を感知して自動で爆発する。設置は、敵兵が来る方向を向けて行おう。

ステルス状態のMk.IIは、まず見つかることはない。ただし、マニピュレータを出すとステルスが解けるので注意しよう。

! 敵兵を盾にして強行突破

CQCで敵兵を拘束した後、L1ボタンを押すと羽交い絞めにしたまま移動することができる。この状態になると、正面にいる他の敵兵は攻撃を躊躇するようになるので、囲まれた時などに有効だ。R1ボタンを押せば攻撃することもできる。ただし、敵に近づかれるとナイフで容赦なく攻撃されるので、牽制は怠らないようにしよう。

敵兵との突発的な遭遇を防ぐ

周りがほぼすべて敵という場所を進んでいれば、突然敵兵と遭遇するということも起こりえる事態だ。ただし、その可能性を低くすることはできる。突発的な遭遇で危険フェイズになることがないようにセオリーを知って、危険に陥る可能性を少しでも低くしよう。

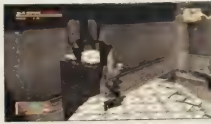
移動ルートを検討する

行動を始める前に、移動するルート上に危険がないか確認しておけば、安心して進むことができる。見晴らしのよい高所があれば上って、先の様子を調べておくとよい。また、見通しが悪い場所でもMk.IIをステルス状態で先へ進めて偵察すれば、ルートの安全を確かめることができる。敵兵が潜んでいそうなところだけでも偵察しておこう。

死角に注意を払う

ステージには多数の障害物があり、視界を遮っている。これらの死角となる場所にも敵兵がいる可能性はあり、注意を払う必要がある。ソリッド・アイを装備していれば、ベースラインマップで敵兵を気配で判断できる。特に障害物の向こう側にいる敵兵を早く知ることができるのは大きな意味を持つ。なるべく装備しておくようにしよう。

敵兵の死角を利用する

死角があるのは敵兵も同じだ。相手がいることに遭遇前に気付いたなら、視界の通らない場所に避難すればいい。通り過ぎたのを確認してから行動を再開しよう。

相手がその場から動かないなら正面を避けることだけ考えればいい。背後は当然死角なので、足音さえ立てなければ、近くであっても通り抜けられる。

高所にいる敵への対応

高所に敵兵が陣取っている場合は障害物がない場合が多く、視線が通りやすいので、そのまま通ろうというのは危険だ。場所を特定できたなら、ズームが可能なスナイパーライフルを使って、先に排除してしまうのがよい。場所が特定できない場合は一方的に攻撃を受けることになるので、反撃よりも物陰に隠れて射線を切ることを優先しよう。

PMCの敵対組織を味方にする

ACT1の民兵やACT2の反政府軍兵は、ＰＭＣと敵対関係にある。彼らを味方につけることによって、潜入により有利な状況を作り出すことが可能なのだ。ちなみに、ＰＭＣ兵はＩＤ管理されているため、スネークを味方と判断することはない。

友好関係を築く方法

民兵たちとスネークの関係は、最初は中立状態になっている。彼らを味方にするには「英雄度」を上昇させる必要がある。英雄度は、ＰＭＣの兵士を倒したり、装甲車などのＰＭＣの兵器を破壊することで上がっていく。そして関係が友好的になれば、民兵たちはスネークを味方と判断し、攻撃してくることがなくなるのだ。ただし、民兵たちを殺傷した場合は、敵対関係になってしまう。

敵対状態以外でレーションやリゲイン®、即席ラーメンを装備して民兵に近づくと、△ボタンで渡すことができる。お礼にアイテムをくれることもある。

交戦している民兵を援護して敵兵を倒すと、感謝の言葉が上がる。この時にも英雄度は上昇している。

民兵は、英雄度が充分に高くないと、スネークの顔を確認しに来る。中立状態で呼び止められたら、相手が顔を確認するのを待とう。

味方にするメリット

友好関係になった民兵は、スネークを攻撃してくることがなくなる。交戦状態にある場所では、危険が激減することになるので大きなメリットだ。また、そういう場所ではＰＭＣ兵の注意が民兵に向かいやすいため、スネークが発見される可能性が減少し、行動もしやすい。ＰＭＣ兵と戦う場合でも、発見されていなければ民兵に攻撃が向くので、ダメージを抑えることができる。

敵味方が入り乱れる戦場で誤射は厳禁。AUTO AIMだと中立・友好的な民兵もターゲットしてしまうので、扱いには注意しよう。

武器やアイテムを現地調達する

ドレビンショップという心強い存在が登場したものの、スニーキングミッションの装備はやはり現地調達が基本だ。落ちているアイテムを拾い、また敵兵が持っている装備を奪って、自身が使える装備の充実を積極的に計っていこう。

ソリッド・アイで発見する

ソリッド・アイを装備した状態でアイテムボックスを見ると、黄色い枠で囲われるようになり、暗がりにある場合などでも格段に見分けやすくなる。探索時に装備しておくと見逃すようなことも少なくなるはずだ。また、入手できるアイテムの名称も表示されるようになり、拾う前でも何が手に入るか分かるようになるのだ。

こんなに暗い場所にあるアイテムでも、ソリッド・アイを装備していれば、はっきりと場所や情報がわかる。

敵兵から奪い取る

敵兵は、気絶したり死亡すると持っている銃器を手放す。地面に落ちた銃器は、拾うことで入手が可能だ。ＰＭＣ兵が所持している武器の種類は多彩なので、最初のうちは奪って装備を充実させよう。すでに持っている武器でも、ドレビンポイントに変換されるので無駄にはならない。また、IDロックされた武器はロンダリングして使おう。

気絶や睡眠、または死亡している兵士の身体を△ボタンでゆすれば、銃器以外に持っていたアイテムも落とす。

ホールドアップで入手する

敵兵の背後から近付き、L1ボタンで銃を突き付けるとホールドアップをさせ、無抵抗にさせることができる。この状態で武器を構えたまま正面に回り込み、武器を下ろして△ボタンを押すと、ボディチェックを行って相手が持っているアイテムを入手できる。ホールドアップは、相手が転倒したところで銃を突き付けても行うことが可能だ。

！マークに合わせて△ボタンを押す。なお、そのままでホールドアップ状態が解除されると危険フェイズになるので注意。

敵兵の身体を抱えて回収する

敵兵が死亡や気絶、睡眠の状態になった時、近づいて△ボタンを押し続けると、相手の身体を抱え上げることができる。このまま引きずって移動もできるが、△ボタンを離して相手を離した時にアイテムが出現することがあるのだ。無力化した敵兵はこのようにすれば弾薬などの補充に役立つ。

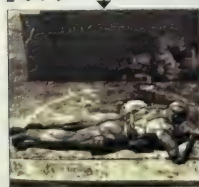
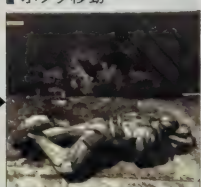
他の兵士に発見されないように、安全な場所で、または安全な場所まで引きずって移動してからアイテムを回収しよう。

移動

移動の種類

移動形態は、しゃがみ、立ち、ホフクの３種類の静止姿勢から派生する。静止姿勢を含めると、移動形態は９種類となり、これらを敵の動きや建物の構造、地形の変化などを考えて使い分けて進んでいく。時には慎重に進み、時には大胆に駆け抜けて戦場を突破しよう。

姿勢と移動の関係

スネークは３つの姿勢をとることができる。さらに、立ちの状態から２種類、しゃがんだ状態から２種類、ホフクの状態から２種類と、移動のバリエーションも豊富だ。思い通りの姿勢で移動を行なえるように、操作には十分慣れておきたいところだ。

姿勢と移動の特徴

周囲の状況に合わせて、姿勢を変えつつ移動することが、潜入ミッションの基本だ。それぞれの姿勢には、メリットとデメリットがあるので、しっかり把握しておこう。

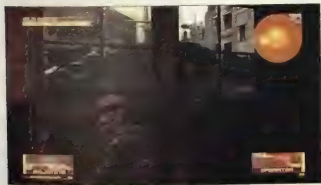
立ち

基本姿勢ともいうべき棒立ちの状態。この状態からは、歩いたり走ったりといった素早い移動が可能だが、反面敵に見つかりやすいという欠点がある。

歩く／走る

立ちの状態から左スティックで移動している状態。走れば、もっとも速く移動できるが、大きな足音も立つ。敵が近い場合は、速度に気をつけよう。

しゃがみ

しゃがんで静止している状態。物陰に隠れながら敵の目を欺くことができる。しゃがんで壁貼り付きをすれば、カムフラージュ率も高い。

しゃがみ移動　歩く／走る

しゃがみ姿勢のまま移動する。立ったままより敵に見つかりにくいが、長時間この態勢で移動していると、スネークが腰痛になってしまう。

ホフク

立ちの状態から、⊗ボタンの長押しでできる態勢。ホフクするだけで、カムフラージュ率がかなり上昇する。また、敵を狙撃するのにも向いている。

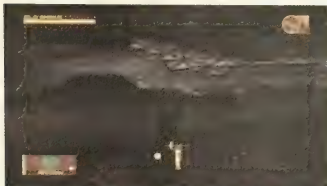
ホフク移動／スカウトホフク

ホフク移動はホフク状態よりカムフラージュ率がやや落ちる。スカウトホフクはホフク状態のカムフラージュ率のままだが、移動速度が最も遅い。

移動中に行えるアクションの特徴

スネークは、移動中にさまざまなアクションを実行できる。このアクションを使いこなせば、潜入するのに役立つだけでなく、戦闘において危険を回避することも可能だ。操作は、基本的に左スティックと△ボタンで行うので、慣れておきたい。

エルード

床の途切れた部分などに近づいて、その方向に左スティックを倒しながら△ボタンを押すとぶら下がり、左スティックを動かすと左右へ移動できる。また、再び△ボタンを押すと上へと戻れる。なお、×ボタンを押すと飛び下り、落下中につかめるものがあれば、△ボタンでエルード落下キャッチも可能だ。

手すりなどの近くに来ると、画面下にアイコンが表示される。また、上へ戻れる時にもアイコンが表示されている。

泳ぎ

×ボタンで水中に潜り、左スティックで泳いで移動する。水面に出て呼吸したい場合は、上方向に進むか、×ボタンを長押しで立ちの姿勢になろう。操作方法はホフクとさほど変わらないので、応用のつもりで操作してみるとよい。川や用水路などを潜水して敵の監視をやり過ごしたり、水中でも使える一部の武器で攻撃して無力化するといい。

水中を泳いでいる最中は、気力ゲージではなく、O_2ゲージが表示される。O_2ゲージがゼロになると、LIFEが減少していくので注意だ。

ローリング

左スティックで走りながら×ボタンを押すと、飛び込みながら前転する。穴や障害物を飛び越えたり、屋根から屋根への移動も可能だ。また、敵兵を巻き込んで突き飛ばしたり、体に引火した火を消すこともできる。建物の間を飛び移って移動する際に使用すると良いが、失敗して落ちないように目測をしっかり立てよう。

建物に飛び移る場合、着地箇所を真正面に向けると、目測を立てやすくなり、うまくたどり着くことができる。

横ローリング

L1ボタンを押したまま左スティックを左右に倒すと、横方向に平行移動する。その最中に、さらに×ボタンを押すと、横方向へのローリングが可能だ。横へのローリング移動は、正面からの敵の攻撃を避けることに非常に向いているので、是非身につけておきたいアクションのひとつだ。

横ローリングは、ボス戦で攻撃を回避する際にも非常に役立つ。上級者向けだが、覚えておくとよいだろう。

バックステップ

L1ボタンを押しつつ左スティックを後ろ方向へ倒すと、後方に平行移動する。その最中に⊗ボタンを押すと、バックステップを行う。敵を視界に収めたまま距離を取ったり、近接攻撃を回避できる。

死んだふり

敵の死体の中に紛れ込み、死体のフリをする。仰向けまたはホフク中に△ボタンを長押ししよう。ただし、敵の巡回ルート付近にいると、発見される確率が高い点に注意が必要だ。

壁張り付き

壁に張り付く。そのまま左スティックを倒すと左右に移動でき、壁の端では壁の向こうを覗き込むことが可能だ。さらにR1ボタンを押すと、壁を叩いて敵をおびき寄せられる。

仰向け

ホフクをしている状態で△ボタンを短く押すことで取れる態勢。ホフク状態で、上方向へ攻撃したい際に使用するとよい。仰向けのまま、△ボタンを長押しすると、死んだふりもできる。

転がり

ホフク状態で横ローリング（P.066）と同じ操作をすると地面を左右に転がって移動することができる。体についた臭いを消すことが可能だ。ただし、転がり中は攻撃ができない点に注意。

ホフク覗き込み

足場の途切れた場所などでホフク移動で前進するとホフク覗き込みができる。このまま左スティックを進行方向に傾けて△ボタンを押せばエルードに移行できる。

※なお、L1ボタンを押して構え、下方向に攻撃することもできる

カメラ視点の操作

カメラを上下左右に動かすことで、スネークの周囲の状況を確認できる。カメラの向きは右スティックで操作できるので、左スティックで移動しながら視点を変えていこう。またカメラの操作方法は細かく設定できるので、自分好みに合わせるとよいだろう。

カメラ視点の種類と特徴

カメラ視点には通常視点、主観視点、肩越し視点、イントルードカメラの４種類があり、右スティックを動かしてカメラを移動できる。使い分けて敵の動きを観察しよう。なおR3ボタンをダブルクリックすると、位置も高さもデフォルト状態に戻る。

通常視点

スネークの上半身が画面中央に映し出され、背後から追いかけるように動く視点。スネークだけでなく周囲の状況も分かりやすいので、一番操作しやすい方法と言えるだろう。まだカメラの操作に慣れていない最初のうちは、この視点だけでプレイしてもよい。前方の様子もはっきりと分かるので、敵の位置もすぐに把握できるのが特徴だ。移動とカメラ操作を交互にするとよい。

スネークの背中にふさがれて見えにくい場合は、右スティックを少し下に傾けてみると、スネークの前が見やすいだろう。視界が広くなるので、敵の位置なども確認しやすい。

カメラを下に向けると、道や床など、スネークが移動している足元が映し出される。アイテムを発見したい場合は、この視点で探すと分かりやすい。ソリッド・アイがあれば、より便利だ。

カメラを左右に動かすことで、スネークの真横の様子を確認することができる。真っすぐの視点ばかり気にして前進していると、敵に発見されてしまう場合があるので、時には横にも気を配ろう。

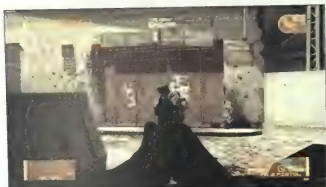
！ 画面の付着物

至近距離で月光を倒した時などは、画面に飛沫が飛び散って、画面が一瞬見えにくくなることがある。この時は、時間が経てば元に戻るのでそのまま待とう。月光以外にも、目の前で瓦礫が崩れた時にホコリが付着したり、雪原でみぞれ雪が画面に付いたりすることもある。

血飛沫は広範囲に渡るので、付着すると視界が悪くなる。見えづらくて攻撃をさらに受ける前に回避だ。

主観視点

スネーク自身の見ている視点が、主観視点だ。おもに銃で敵を狙撃する時に使うことが多く、構え状態から△ボタンで切替が可能だ。主観視点には、3つのパータンが存在する。まず通常は、武器の照準が画面中央に表示された状態になる。またスコープやダットサイトが付いている武器は、中央の照準を標的に合わせることで狙撃が可能だ。さらに武器を装備していない時に主観視点にすると、スネークの目線から見ることができる。状況によって通常視点と使い分けよう。

ＳＶＤなどのライフルを主観モードで使用すると、敵単体を確実に狙うことはできるが、視界が非常に狭くなる。周囲の状況も見えなくなるので、狙撃したらすぐに通常視点に切り替えるとよい。

通常の武器を主観視点で構えた時は、武器の照準に敵の頭を捉えるようにすると、ヘッドショットを狙える。銃口は狙いよりもわずかに下にする気持ちでやると命中しやすい。

武器装備なしの主観モードで視点を移動していくと、頭上の敵も発見しやすい。危険フェイズになる前ならば冷静に対処して回避するか攻撃するか検討しよう。

肩越し視点

AUTO AIM の表示がないときに武器を構えると、肩越し視点になる。右スティックで照準を操作して敵を狙おう。この場合、手動の照準となるので狙いをつけるのはやや難しい。慣れない人は無難に AUTO AIM が表示された状態で戦ったほうがいいだろう。なおR3ボタンを押すと、カメラ視点をスネークの右肩越しか、左肩越しかに切り替えることができるので、使い分けたい。

肩越し視点であれば、主観視点と異なり、視界も広いので、敵の数や出現位置などもしっかりと確認することができる。マニュアル照準で武器を構えながら移動するなら、この視点が最も安全だ。

イントルードカメラ

ダクトや洞窟の中をホフクで通る時の視点。ホフクで進んでいくと、ダクトに穴が空いていることがあり、そこから入ってショートカットをしたり、敵から逃れることもできる。この状態でも、武器による攻撃が可能なので、完全に死角になっている位置から敵に気付かれずに安全に無力化したり、兵士を待ち伏せして目の前を通った際に奇襲攻撃をかけたりと、様々な利用方法がある。

出口近くに敵が巡回していないか確認しよう。また、ダクトに入ったところを敵に目撃されていれば攻撃されるので、不用意な行動は慎んだ方が無難。

移動のセオリーを修得する

スネークの姿勢と、カメラ操作のコツは理解できただろうか。ふたつをうまく融合させることで、状況に応じた移動が可能になる。姿勢とカメラ操作、移動の関係性を考えながらプレイしよう。移動のセオリーをつかめば、さまざまなミッションに活かせるはずだ。

各姿勢の特徴を利用する

姿勢ごとにメリットとデメリットが存在することはすでに紹介したが、これらの特徴を最大限に生かすことで、より最適な移動方法でミッションを遂行できる。立ち状態、しゃがみ状態、ホフク状態それぞれの特徴を利用した方法を紹介しよう。

立ち状態の移動

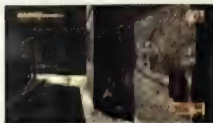
基本姿勢である立ち状態からの移動は、歩きと走りの２種類ある。立ち状態の歩行は、敵の目線に入りやすい上に、足音がするので３つの姿勢の中でも最も発見されやすい。敵がいる場所ではこの姿勢での移動は極力避けたい。逆に周囲に敵がいない場合は、走りながら先を急ごう。仮に、発見されたとしても、ホフクやしゃがみ状態から立ち

状態に移行して敵の攻撃から逃げ切るよりも、早く回避行動をとることはできる。立ち状態で敵に見つかってしまった場合は、その場から一目散に立ち去るのが最適の手段と言えるだろう。立ち去ったあとは、敵の目から逃れるために建物の中や物陰などに潜入し、潜入フェイズに移行するまで、静かに待機するといい。

空き缶やビンが落ちている場所では特に足元に注意したい。空き瓶を蹴ると大きな音がするため、物音に気付いた敵が確認しに来てしまう。

歩いて移動するなら、ゆっくり物音を立てずに移動しよう。物音を立てなければ敵の背後から近づいても気付かれにくいので、CQCに移行しやすい。

しゃがみ状態の移動

しゃがみ状態の移動も、立ち状態の移動同様、多少足音がしてしまう。低い姿勢のため、敵から発見される確率は少なくなるが、なるべく慎重に行動したほうがよい。なお、しゃがみ状態は、立ち状態の時に比べて、スネークの気配に気付いた敵がやってきた場合も、低い障害物の物陰に隠れやすい。さらにそのまま止まってしゃがみ状態になればLIFEや気力の回復も早くなるうえ、銃を撃った際の手ぶれも抑えることができる。

しゃがんだままだと、スネークが腰痛になり気力が減少する。スネークがため息をついて腰を叩いたらアーセナル湿布を処方しよう。

ホフク状態の移動

ホフク状態での移動は、カムフラージュ率も高いうえに、足音も立てないので、敵から発見されにくくなる。また、ダクトの中や机の下などの狭い場所にも潜り込めるので、敵の目を誤魔化したいときには、最適の移動方法と言える。LIFEや気力の回復率も高く、銃の手ぶれも最小限に抑えることが可能だ。ただし、移動速度は最も遅いので、時間をかけても敵に見つからないように安全に進みたい場合に使うといいだろう。

オクトカムの自動擬態モードを使って周囲の情景をコピーすれば、一層カムフラージュ率は上がる。

カメラ操作を有効に使って移動する

ゲームに慣れるまでは、スネークの移動とカメラ操作を同時に行うのは難しい。その場合は、左スティックによる移動と、右スティックによるカメラ操作を交互に行い、立ち止まりつつ周囲の状況を確認して、確実に前進していくといいだろう。慣れてきたら、移動しながら同時にカメラを動かしていき、立ち止まらず周囲の様子を見られるようにする。それも習得したら、敵をカメラに収めながら移動しよう。格段に進行速度は上がるはずだ。

通常視点での移動

通常視点で移動する場合、最初のうちは立ち止まった状態で、目的地や進みたい方向を確認する。進みたい場所が決まったら、その場所が正面に見えるようにカメラの視点を移動し、そこへ向かってスネークを移動させるという方法を繰り返す。この操作をしていれば、視点の操作方法にもすぐに慣れるようになる。慣れてきたら、歩きながら周囲を見回すなどして、敵の様子も確認しながら進めるようにしよう。通常視点での移動は、スネークの後方付近から地面と離れたところに視点を向けるため、立ちやしゃがみとの相性がよい。

背後から追うように視点を保ちながら移動することで、視界が開けてスネークの立ち位置が分かりやすくなる。

カメラの操作に余裕が出てきたら、移動中に右スティックを倒してみよう。スネークの周囲の様子が一層把握しやすい。

主観視点／肩越し視点での移動

主観視点は武器を構えている状態にある時なので、移動しながら攻撃しやすい。また、遠くの敵を狙撃する場合も、ホフクで武器を構えた状態で主観視点にすると狙いが定まりやすいのだ。肩越しの視点も武器構え時に使用する視点であるが、特にハンドガン系の武器を構えている時に選択すると視界が開けて立ち回りがしやすい。何も装備していない状態で主観視点に切り替えると、画面全体をつぶさに見ることができる。

スナイパーライフルを構えている時は、主観モードで移動することはほとんどない。身体を静止させ、遠くにいる敵に狙いを定めて確実に倒したい。

逆にスナイパーライフルを肩越し視点で構えても攻撃しづらく、精度の高い攻撃ができるとは言い難い。武器の特性や状況に合わせてベストな視点で臨みたい。

イントルードカメラ

狭い洞窟やダクト内では、イントルードカメラとなる。イントルードカメラではホフクでしか移動できないが、この状態で武器を装備して隙間から外の様子をうかがい、近くの状況を把握するのにも役立てよう。

イントルードカメラのときに、兵士の動向をうかがいながら、足をMK.2ピストルで撃つなど、攻防一体の行動をとりやすい。

状況に合った移動方法を取る

実際のゲームでは、ACTによって大幅に周囲の景色や状況が変わる。どうしても自分の好きなプレイスタイルに偏ってしまいがちだが、そのような変化に合わせて移動していくことが結果的にスニーキングミッションの成功につながる。ここでは、代表的な地形や気候にあった移動方法の例を解説する。

屋内

屋内は遮蔽物が多く一見安全な場所に感じるが、裏を返せば、それはスネークにとっての死角も多いということだ。外から屋内へ、または部屋に入る際には、スレットリングで確認しよう。敵兵が巡回してきても、こちらも机の下など死角を利用してやり過ごそう。

ACT2の邸宅では、1Fから2Fに上がる階段に近づくと、2FからPMCが二人下りて来る。この位置で張り付いてじっとしていれば、死角なのでまず問題なくやり過ごすことが可能だ。

野外

草むらが多い野外では、ホフクでひたすら前進するのが最も安全な方法である。砂地になったら、岩や木の陰に隠れながら進んでいくとよいだろう。岩などの遮蔽物に隠れて前進したほうが安全な場所では、基本的にはしゃがみの姿勢による前進を心がけるようにしたい。

野外での戦闘はホフクで前進し、敵が来たら遮蔽物までホフクまたはしゃがみの状態で前進して攻撃するとよい。なお、草むらならホフクして自動擬装すれば高いカムフラージュ率を得られる。

市街地

ACT 1のような市街地では、民兵とPMCの勢力が交戦状態になっていることが多い。ここではそれを利用して、スネークが発見されにくい状況で移動できることがしばしばある。自動擬装を適切に行い、敵が多いときはホフク移動で潜入行動をとれば、発見される失敗も少なくなる。

もちろん、ACT1で民兵を味方につけたほうが一層有利だ。交戦状態のエリアで民兵に味方する行動をしよう。そのときは移動をしばらく中断してでも、民兵を援護しておいて損はない。

吹雪

ACT4のように屋外で激しく吹雪く中では、基本的に視界が悪い。月光が急に立ち上がることもあるので、月光の近くに来たらホフク移動をして慎重に進もう。あまり吹雪の中に居続けると、少しずつストレスがたまるので、敵が少ないACT4では走って駆け抜けてもいいが過信は禁物だ。

吹雪の中なので、ウルフ戦でも視界の悪さに苦戦することがあるかもしれない。ソリッド・アイの暗視モードをONにしておけば、かなり視認性が高まり、行動しやすくなるはずだ。

特殊アクション | SPECIAL ACTION

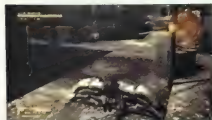
特殊な移動アクションを使いこなす

基本的な移動アクションを覚えたら、次は特殊な状況に適応できるアクションを身につけよう。激しい戦闘で役に立つものや、基本操作だけでは進めない場所を移動できるものなど、その種類は様々だ。それらを覚えるか覚えないかで、任務の成否は変わってくる。

ローリングの活用

ローリングは様々な状況で応用できる重要なアクションのひとつ。ローリングをマスターするだけで、移動中から交戦中まで、多くの活路を見いだすことができるようになる。特に下記の３つは頻繁に使用するアクションなので、覚えておきたい。

段差や障害物を飛び越える

段差や障害物は、△ボタンでよじ上らなくても、ローリングで飛び越えられるものもある。このアクションは、隠密行動を続けている時はあまり必要ではないが、敵兵との戦闘が始まった時、その効果を多いに発揮する。戦闘中に段差や障害物をよじ上っていると、敵兵の攻撃を受けやすいからだ。戦闘中は段差や障害物があっても、高さがあまりないものであれば、ローリングで飛び越えてしまおう。そうすれば、素早く安全な場所に避難でき、そこから反撃を開始することもできる。

ローリングを駆使して段差や障害物を飛び越えよう。その後から反撃を仕掛けるのもよい方法だ。

ローリングで足場から足場を飛び移ることも可能だ。このようにローリングを駆使することによって、敵兵が潜んでいない場所を移動していくこともできる。

素早く移動する／緊急回避

敵兵に囲まれた時、走って逃げるだけでは、かなりの確率で被弾してしまう。敵兵の銃弾を避けたいのなら、ローリングをして素早く移動することも考えよう。またスネークの近くにグレネードを投げ込まれた時などもローリングを使って、一瞬のうちにその被爆範囲から逃れることも可能だ。

ローリングを何度か繰り返して敵兵の狙いを外す。その後すぐに銃を構えて、反撃に出よう。

敵を攻撃する

銃撃を避けるだけではなく、敵兵に向かってローリングを仕掛けるのもいい。ローリングに巻き込まれた敵兵は、地面に倒れるので、その隙に追撃か逃亡を選べる。多数の敵兵に取り囲まれ、逃げ場がなくなった時は、敵に向かってローリングをすることでまとめて弾き飛ばし道を切り開こう。

ローリングで敵兵を殺傷することはできないが、地面に倒すことはできる。その後、そのまま逃げ切ってしまうか、素早く障害物に身を隠し、反撃に出るとよい。

泳ぎの活用

敵兵は、川や沼の中で待ち伏せをしていることはない。そのため、あえて水中に潜り込むことで、敵兵に遭遇することなく潜入活動を行なうことができる。また、スネークの体に火がついてしまった時は、水中に入ればすぐに消える。ただし、O_2ゲージには気をつけて、敵兵がいない場所で細かく息継ぎをしよう。

息継ぎをする時は、ソリッド・アイを装備してベースラインマップを表示し、付近の陸上に敵兵がいないか確認をするとよい。

エルードの活用

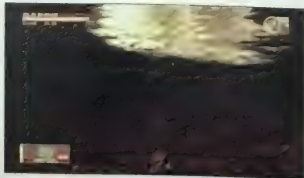
エルードは単に移動方法として使うだけでなく、敵兵の目を避けるためにも役に立つ。例えば、屋内の２階に敵兵が現れたがスネークの身を隠す障害物がないというような時、２階から１階に飛び降りて逃げるのではなく、しばらくの間２階からエルードでぶらさがって敵をやり過ごすということができる。これで無駄な逃走を減らすことができるのだ。

長時間エルードをする時は、GRIPゲージに注意しよう。手が離れてしまって、下にいる敵兵に発見されることがないようにしたい。

エルード落下キャッチ

落下中でも手でつかまれる場所があれば△ボタンを押そう。タイミングが合えば、エルードできるのだ。このエルード落下キャッチを狙ってわざと落ちるのもよいし、誤って落ちてしまった時でもエルード落下キャッチできる場所がないか試そう。

例えば、３階から飛び降りて２階で止まりたいという時に役に立つ。これにより、屋内での潜入活動を効率的に行うことができる。

！ O_2ゲージとGRIPゲージ

特に泳ぎは周囲の安全を確認したら早めに切り上げよう。もし敵兵が近くに来て、ゲージがゼロになったら窮地に陥る。

水中に潜る際はO_2ゲージが、エルード中はGRIPゲージが、それぞれ気力ゲージの代わりに表示される。O_2ゲージがゼロになると、次第にLIFEが減っていってしまい、GRIPゲージがゼロになると、スネークは落下してしまう。どちらもスネークの命に関わるゲージなので、泳ぎとエルードを行なう際は注意しよう。

ホフクやホフク覗き込みの活用

ホフクで狭い場所に入ると、敵兵に発見されることが少ない。そこから敵兵の状況を確認したり、排除したりすることで、安全に潜入を続けることができる。また、ホフク状態だと気力の回復が早く、もちろんLIFEの回復も早いので、休憩も兼ねて一石二鳥だ。また、ホフク覗き込みを利用すれば、眼下にいる敵兵に対してこちらの安全を最大限確保した上で、攻撃が可能だ。さらにホフクでしか入れない場所であっても武器を使用できるので、消音性の高い武器で狙撃すれば、敵兵を攪乱できる。マシンガンやライフルなど、大きな発砲音を立ててしまう武器だと敵兵に居場所を発見されてしまい、窮地に追い込まれる。例えばダクトに入っていても発見されていればグレネードを投げてくることもある。

ホフク覗き込みの状態から敵兵を撃つ。ただし、麻酔銃を使わないと逆に危険を招きかねない。

見つかった状態で出口を敵兵に囲まれると逃げ場がなくなり、こちらの身が一気に危険になる。このようになる前に脱出しよう。

引きずりの活用

気絶させたり麻酔銃で眠らせた敵兵、もしくは死亡した敵兵をそのまま放置していると、巡回をしに来た仲間の敵兵に怪しまれたり、叩き起こされたりしてしまう。そこで倒れた敵兵を引きずって物陰に隠しておくと、より安全な潜入が可能となる。また、近くにロッカーがあれば、そこに倒れた敵兵を隠しておくこともできる。

特に死体が転がっているのを発見されると、辺りの警備は厳しくなる。敵兵を撃ち倒した後は、死体を隠すとより安全だ。

死んだふりの活用

たとえ被弾していなくても、死体がたくさんある場所へ行き、仰向けに倒れて敵兵を待つ。死体の確認をしに敵兵が向かってきたら、いきなり起き上がり攻撃を仕掛けることも有効な手段だ。ただし、敵兵の真正面では危険フェイズを招くだけなので、背後をとろう。

敵兵が一人で死体の確認に来たところを襲う。銃で排除したいのなら、仰向けのまま敵兵を射撃してしまおう。

壁張り付きの活用

安全に身を隠すための壁張り付きから、さらに一歩進んだアクションへと展開できる。特に壁が多い市街地や建物の中では、下のふたつのアクションが非常に便利になるので、頻繁に活用して、無駄な戦闘を避けよう。また森林部でも小屋や大型の木箱などの壁代わりになる場所で応用するとよい。敵兵に発見される機会が激減することだろう。

壁に近ついて△ボタンを押すと可能な壁張り付きは、他にもこのような狭い場所を通り抜ける際にも活用できる。

覗き込み

壁に張り付いた状態で左スティックを倒す。すると、壁に張り付いたまま左右に移動できる。壁の端でさらに左スティックを倒すと、顔を少しだけ出して壁の向こうを覗き込むことができる。全身をさらけ出してしまうより、敵兵に発見されることは少ない。壁から離れる時は再度△ボタンだ。

覗き込みで壁の向こう側を視認しやすくなる。暗い場所であれば、尚更気がつかれる確率は少なくなる。

壁ノック

壁に張り付いた状態でR1ボタンを押そう。すると、スネークが壁をノックする。そのノックの音に気づいた敵兵は不審に思って近づいてくる。その間に反対側へ出て、潜入を続ければよい。このように、あえて敵兵の気を引くことも、スネークの任務には重要な役割を持つのである。

おびき寄せた敵兵の背後に回って、安全に排除してしまうのもよい。基本中の基本だが、使えばとても有利になるので是非やってみよう。

横ローリングの活用

L1ボタンで武器を構えたまま、左スティックを左右に倒して×ボタンを押すと、横にローリングできる。これは戦闘中に敵兵の射撃を避けるのに大いに役立つ。ローリングした後はすぐさま反撃に出よう。

ホフク中でも同じようにすれば転がることができる。どちらも顔の向きは変わらないため、回避だけでなく反撃に出やすいのが特徴。

バックステップの活用

L1ボタンで武器を構えたまま、左スティックを後ろに倒して×ボタンを押すと、バックステップができる。これは敵兵を見たまま距離を取るのに便利で、敵の近接攻撃を素早く回避、反撃する時に役立ったりする。

バックステップを使えれば、格闘戦になった時に敵兵の攻撃を難なく避けることができ、少ししか移動しないため反撃にも出やすい。

その他のアクションのポイント

特定の場所や状況だけで使うアクションもある。ほとんどの場合は△ボタンを押すことで可能なため簡単だ。だが、それらを使うことにより、幅はおおいに広がるので、ひとつひとつしっかり操作しよう。それだけの差で任務に大きく影響が出るのだ。

段差を乗り越える

段差にくっつきその方向に左スティックを倒して△ボタンを押すと、段差をよじ上る。ホフク状態からは不可能なので注意しよう。また、あまり高い段差は越えることができない。

どのエリアでも頻繁に使うことになるアクションだ。敵兵が多い場所ではしゃがんで段差に隠れ、安全が確認できたら、段差を乗り越えるとよい。

ハシゴの昇降

ハシゴの前で△ボタンを押すと、ハシゴを昇ったり、降りたりすることができる。さらにハシゴの途中で✕ボタンを押すと、その位置から飛び降りることになる。

飛び降りると、着地時に足音が立つので、潜入時は注意しよう。またハシゴは、GRIPゲージとは無関係なので長時間つかまっていても問題ない。

ロッカーの開閉

ロッカーの前で△ボタンを押すことで扉の開閉ができ、中に入ることも可能だ。もちろんロッカーの内側からでも、△ボタンで扉の開け閉めは可能である。

ロッカーの中に入って敵をやり過ごしたり、敵兵の死体を中に隠しておくことができる。ただし、中に入っている時に発見されてしまうと、逃げ場はない。

ゴミ箱に隠れる

ゴミ箱の前で△ボタンを押すと中に入れる。ゴミ箱の中で方向キー上を押すかコントローラを傾ければ、外を覗くことも可能だ。ハンドガンであれば、L1ボタンで構えられる。

しばらくゴミ箱の中にいると、ゴミの臭いが身体につき、敵兵に発見されやすくなる。その際は地面で何度か転がり、臭いを取ってから次の行動に移ろう。

受け身をとる

敵兵との近接戦闘（ナイフ攻撃など）で吹き飛ばされたとき、タイミングよく△ボタンを押すと受け身を取る。素早く立ち上がるので、成功すれば敵の追撃を最小限にできる。

受け身を取るのはかなり難しい。吹きとばされたら△ボタンを連打してもいいだろう。ただし、落下時や爆風で吹き飛んだ時は受け身をとることはできない。

ドラム缶で転がる

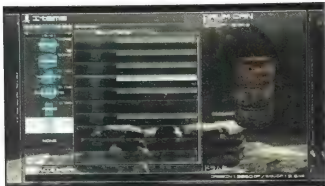
ドラム缶を使うと中に隠れ、左スティックでしゃがみ歩きで移動できる。✕ボタンで横に倒れ、転がって移動することも可能だ。さらに静止中はL1ボタンで主観視点になる。

転がり続けていると、嘔吐してしまうので、止まって休もう。またドラム缶は敵の目を欺くだけでなく、転がって敵兵を攻撃するのにも使える。

アイテム

アイテムの装備・使用について

道行く先々で回収したアイテムはスネークが自分自身で使うことができる。武器とは違い、ＩＤのロックで使用を制御されているということもない。その時々の状況に合わせてアイテムを使いこなせば、スネークのミッションはより快適なものとなるはずだ。

アイテムの装備

アイテムを装備するには、ポーズメニューの「Items」を選択する。装備したいアイテムを決めたら、◎ボタン押す。装備を解除するには、◻ボタンを押す。L1ボタンでは各アイテムの情報を確認することができ、さらに右スティックで画像を回転、R1／R2ボタンで拡大／縮小、△ボタンは文字の早送りだ。

アイテムの使用

装備したアイテムは、装備品ウィンドウに加えられる。ポーズメニューを解除し、ゲーム中にL2ボタンを押せば、装備品ウィンドウから使用したいアイテムを決められる。◎ボタンを押せば、消費系アイテムを使用することになる。また、一度に装備できるアイテム数は8個だ。

直接使用するアイテム

主に回復アイテムなど、ゲーム中にスネークが操作するサポートアイテムとは別に、その場ですぐに使用する消費系のアイテムがある。使用する度に１つ消費する。

アイテムを選択する際、各々の説明文が表示される。よく読み、貴重なアイテムの無駄使いは避けよう。L2ボタンを離せば、装備品ウィンドウは解除される。

レーションについて

レーションはゲーム中頻繁に目にする回復アイテムだ。L2ボタンを押してレーションを選択し、◎ボタンを押すと、スネークの体力を回復させてくれる。

敵兵と激しい戦闘になった場合、アイテムはレーションを選択しておこう。LIFEがゼロになっても、自動的に回復させてくれる。

iPod®の使用について

ゲーム中に入手した曲やラジオ番組をiPod®で聴くことができる。装備ウィンドウでiPod®を選択、右スティックで項目を選んだら、R3ボタン（右スティック押し込み）で決定だ。

■ 操作方法（再生中）

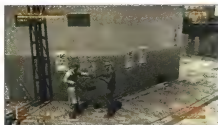
□／右スティック左＋R3
前の曲へ

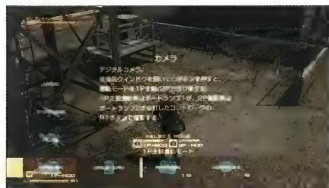
△／右スティック上＋R3
一つ前のメニューに戻る

○／右スティック右＋R3
次の曲へ

×／右スティック下＋R3
一時停止／再生

iPod®ミュージックについて

通常はエリア配置アイテムとして入手することが多いが、レーションなどの消耗品アイテムを△ボタンで民兵にあげると、お礼にくれることがある。また、タイトルメニューの「EXTRA」でダウンロードもできる。

基本的にはエリア内の見つかりにくい場所に配置されている。ただし、特殊な条件で入手できるものは、その方法でしか入手できない。是非全種類集めてほしい。

カメラの使用について

カメラで撮影や写真の保存、タイトルメニューの「PHOTO ALBUM」で閲覧や編集をすることができる。カメラはミッションブリーフィング中にMk.Ⅱを使って機内で入手できる。なお、L2ボタンで装備品ウィンドウを開いて○ボタンを押すと、撮影の1P主観と2P主観を変更可能だ。

1P主観撮影モード

ポートランプ1が点灯しているコントローラのR1ボタンを押して、主観視点で撮影する。方向キーの上下で倍率が変更できる。

街の人々や風景など、現実世界のようにリアルな写真を撮影することが可能だ。また、写真は「PHOTO ALBUM」で100枚まで保存できる。

2P主観撮影モード

ポートランプ2が点灯しているコントローラのR1ボタンで撮影する。1Pがプレイしている画面を2Pが様々な角度で撮影できる。

2Pに協力してもらって、たくさんの記念写真を撮ろう。なお、撮影した写真は「MGO」のSNS「コミュニティサポートページ」へアップロードが可能。

メタルギア Mk.Ⅱ (Mk.Ⅲ) の操作方法について

常にスネークのミッションに追従し、オタコンからの情報を伝えるMk.Ⅱ（Mk.Ⅲ）はアイテムとしても使える。使いこなせば、より高度な潜入活動が実現するだろう。（以下、Mk.Ⅱで説明）

メタルギア Mk.Ⅱの能力

スネーク自身が不用意に足を運ぶと危険な場所で使用すると、Mk.Ⅱはその能力を十分に発揮してくれる。操作方法についてはゲーム中にSELECTボタンを押して確認しよう。（「OPTION」で、SELECTボタンを押したとき操作方法を「表示」にしている必要がある）

移動・偵察

敵が多数いる場所など、スネーク自らが足を運ぶと危険な場所に、Mk.Ⅱを偵察に行かせる。これにより、無駄な戦闘を避けることができる。

これからスネークが向かおうとしている場所へ先にMk.Ⅱに行かせ、安全を確かめたり、敵兵の状況を知ることができる。

アイテムの回収

Mk.Ⅱはスネークの代わりにアイテムを回収することもできる。スネークと同様に、アイテムに触れるだけで回収可能だ。

ステルス迷彩を使用することにより、さらに安全にアイテムを回収できる。

電撃

L1ボタンを押してマニピュレータを構え、敵兵の近くでR1ボタンを押すと、電撃で気絶させることができる。麻酔銃が使いづらい時に便利だ。

とても便利な攻撃方法ではあるが、マニピュレータを構えると、ステルス迷彩が解除される。発見されないように、敵兵の背後から接近するよう心掛けよう。

ステルス迷彩

⊗ボタンを押せば、Mk.Ⅱはステルス迷彩のON/OFF切り換えが可能だ。ただし、月光や仔月光の赤外線センサーに対しては無効なので注意。

これで敵兵に見つかることなく目的を達成することができる。Mk.Ⅱ最大の特長と言えるだろう。もちろん、敵兵に見つかれば危険フェイズになる。

トラップの解除

地雷などのトラップに向かってアイコン表示中に△ボタンを押すと、Mk.Ⅱが解除する。ホフクでは解除不可能なC4や無線起爆ガス装置などもOKだ。

操作を誤ってトラップにぶつかってしまうと、ダメージを受けるが、スネーク自身は無傷だ。ちなみに睡眠ガス地雷に当たってもMk.Ⅱは眠らない。

壁ノック

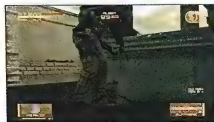
壁に向かって、アイコン表示中に△ボタンを押すと、Mk.Ⅱが壁を叩く。あえて敵兵をおびき寄せて、スネークの進路を切り拓くことができる。

敵兵をおびき寄せたら、すぐさまMk.Ⅱを解除し、警備のなくなった道を進めばよい。それまでは安全な場所に隠れ、Mk.Ⅱを操作していよう。

操作中の注意点

様々な特殊任務を遂行できる便利なMK.Ⅱだが、たとえMk.Ⅱでも敵兵に発見されると、危険フェイズになってしまう。ステルス迷彩を活かして、隠密な行動を取ろう。もし発見されそうになったら、MK.Ⅱを解除して操作をスネークに戻せばよい。また、MK.Ⅱならではの注意点が4つあるので、充分気を付けよう。

ダメージの蓄積

MK.Ⅱは敵兵の攻撃で破壊されることはないが、ある程度ダメージを受け続けると、操作はスネークに戻ってしまう。ステルス迷彩や電撃で隠密な行動を心掛けよう。あまり乱暴に扱っていると、オタコンから叱られてしまう。

強力な攻撃を持ち合わせていないMk.Ⅱは、敵兵に取り囲まれたら脱出が難しい。その場合は、Mk.Ⅱを解除して、操作をスネークに戻してしまえばよい。

スネーク自身は操作不可

これが最も注意しなくてはいけないことだ。Mk.Ⅱを操作している間は、スネークを動かすことができず、無防備な状態になっている。MK.Ⅱを操作している時は、敵兵の総攻撃を受けないよう、しっかり隠れていよう。

物陰で隠れながらMK.Ⅱを操作すること。また、車の下など高さがない場所ではMk.Ⅱを起動させることができない。

行動の制限

Mk.Ⅱの行動には一部制限がある。梯子の上り下り、水中、スネークも越えられない高い段差などだ。スネークが越えられる段差や、ノーマッド機内で2Fへ行く階段などは行動可能だ。

行動が制限されるといっても、そういった場所はMk.Ⅱをそもそも向かわせる必要がないことが多い。梯子を上がれなくても支障ないだろう。

電波範囲とバッテリー

Mk.Ⅱはスネークからの電波が届く範囲でしか行動できない。距離が離れすぎると操作はスネークに戻ってしまうのだ。電波状況は画面左下に表示されるアンテナの本数で確認できる。また、バッテリーが切れても、操作はスネークに戻る。

電波状況とバッテリー残量に注意しつつ、速やかにMk.Ⅱの任務を済ませよう。バッテリーが切れると、充電されるまでMk.Ⅱは動かすことができない。

! バッテリーの回復について

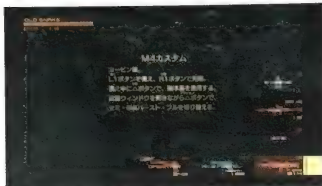
Mk.Ⅱのバッテリーはソリッド・アイと共有している。そのためソリッド・アイを過度に使った後は、Mk.Ⅱのバッテリーもすぐに切れてしまう。またソリッド・アイと同様に、しばらくMk.Ⅱを使わなければ、時間の経過だけでバッテリーは充電される。さらにスネークが動き回れば、充電のスピードは早くなる。

武器と戦闘

WEAPON & COMBAT

武器の装備

武器の入手方法は、落ちているものを拾う、敵から奪う、ドレビンショップで購入する、というような方法がある。購入したもの以外はＩＤロックがかかっている場合があり、その武器はドレビンの手によって洗浄（ロンダリング）をしないと装備できない。

使用する武器の選択

ポーズメニューの「Weapons」で武器を選び、◎ボタンで装備、□ボタンで装備を外す。L1ボタンでは武器の情報を見ることができ、右スティックで画像の回転、R1／R2ボタンで拡大／縮小、△ボタンで文字の早送りができる。装備した武器は、武器ウィンドウに加えられる。一度に持てるのは最大5つ。

カスタムパーツの選択

入手したカスタムパーツで特定の武器を強化することができる。カスタマイズすることで、各武器の射撃の精度などを高めることができる。カスタムパーツもミッション中に道中で回収したり、ドレビンから購入することが可能だ。

「Weapons」でカスタマイズする武器を選択し、L2ボタンを押す。カスタマイズする位置と内容を選択したら、パーツを装着する。

クイックチェンジ

３タイプのクイックチェンジの中から１つを選択しておくことで、より素早く自在に武器を交換することが可能だ。激しい戦闘時に多いに役に立つシステムである。また、武器と同様にアイテムもクイックチェンジの設定を行なえる。それぞれ、ポーズメニューの「Options」で設定をしよう。

着脱タイプ

R2ボタンを短く押すたびに、現在の武器と何も装備していない状態を切り替える。ＣＱＣが得意な人に向いている。

プリビアスタイプ

R2ボタンを短く押すたびに、現在の武器と直前の武器を切り替える。特長が似通わない２種類の武器を設定しておこう。

3スロットタイプ

R2ボタンを短く押すたびに、３つの武器を順番に切り替える。武器ウインドウで選択した順番になる。

武器の使用

武器で攻撃（射撃）する

敵地へ隠密に潜入することがスネークの任務とはいえ、時には敵兵との戦闘が避けられないことがある。その際、主な攻撃方法となるのは、やはり射撃だ。射撃は武器の使用方法や特徴を把握することで、効果は格段に増す。状況に合わせて武器を使い分け、スネークのミッションをスムーズなものにしよう。

攻撃中の視点

AUTO AIM（LOCKED ON）の場合

「LOCKED ON」と表示されると、敵を自動で狙える。ただし、その狙いは大まかなものではある。

有効範囲があるため、遠くの標的はロックオンできない。また、スナイパーライフル系やロケットランチャー系の武器には、ロックオン機能がない。

肩越し視点の場合

マニュアルでの照準。そのため、動く標的を狙うのは難しいが、AUTO AIMより融通がきく。

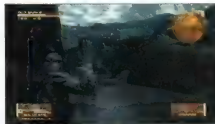
状況によって、R3ボタンを押す（右スティックを押し込む）ことで、カメラ視点を右肩越しか左肩越しかを選ぼう。

主観視点の場合

武器を構えている時に△ボタンを押すと、最も精確に標的を狙える主観視点になる。銃の照準器を相手の狙いたい場所に合わせ、射撃しよう。

遠方の標的を狙う際には最適な視点である。狙いを定めるのに時間がかかるため、撃ち合いになる戦闘時より、隠密な潜入時に使うことの方が多い。

投擲武器の場合

グレネードなど、武器そのものを投げて攻撃する場合は放物線の表示が出る。武器は放物線状に投げられるので、標的を狙うのがやや難しい。

狙いをつける目安となる放物線状のラインが出る。相手の体というよりは、足元に転がすようにしよう。障害物に当たると軌道が変わるので注意が必要だ。

スコープ使用の場合

スナイパーライフルなど、スコープを装備した武器を使っている場合、主観視点ではスコープを覗いての射撃となる。方向キー上下で倍率を変えることができるものもある。あらゆる視点の中で、最も遠くの標的を、最も精確に狙うことができる。

手ぶれが少ない状態でスコープの倍率を高くすると、かなり遠方の標的の細部に命中させることができる。狙撃時は常に気力を高く保つようにしよう。

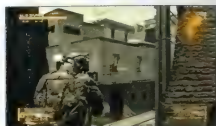
各種武器の特徴

殺傷力、反動の強さ、衝撃力、リロードにかかる時間、貫通力、AUTO AIMの有効範囲、武器の基本性能はこの6つのポイントから評価される。だが、それら以外にも見逃せない武器の機能があり、それを知ることで各種武器をより効率よく使用することができる。

各種武器とカスタムパーツの仕様

武器によっては、様々な特殊機能がついているものがある。当然、その特殊性こそがその武器の最大の特徴となる。それはカスタムパーツに関しても同じだ。どの特徴もポーズメニューの「Weapons」で表示されるので、武器を入手したら、よく研究しておこう。

非殺傷武器

敵を殺害するための殺傷用武器と麻酔銃などの非殺傷用武器はアイコンの色が違う。前者は赤色で、後者が青色で示される。非殺傷用武器は数が少ない。

連射機能がある武器

連射機能がある武器の場合、その連射方法を切り替えることができる。こまめに切り替えることにより、状況に合わせた武器の使用ができ、弾薬の無駄撃ちもなくなる。R2ボタンで武器ウィンドウを開いた状態で各武器を選び、△ボタンを押すと切り替えられる。連射の種類は以下の4つである。

セミオート

弾薬を1発ずつ発射する。控えめな戦闘の場合はこれで対応する。

2点バースト

弾薬を2発ずつ連射する。また、この連射が可能な武器はAN94しかなく、とても貴重である。

3点バースト

弾薬を3発ずつ連射する。連射はしたいが、弾の無駄撃ちを防ぎたい時に使用するとよい。

フルオート

ボタンを押している間、連射し続ける。激しい戦闘状態に身を置く場合に最適な連射方法だ。

サプレッサー

発砲音を抑えることができるカスタムパーツだ。使うたびに劣化するので多めに用意したい。

発砲時、敵兵に発見されることを防ぐための重要なカスタムパーツである。複数のサプレッサーを使用していれば、より安心だ。

ライト

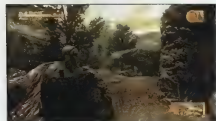
ライトを装着した武器は、武器ウィンドウで選択し、◎ボタンでライトのオンとオフを切り替える。

ライトをオンにすれば、暗い場所での照準が容易になる。しかし、ライトの点灯中はもちろん、敵兵に気づかれないような場所で使用するのが原則だ。

ハンドガン

拳銃や麻酔銃などの小型の銃器。重量が軽く、反動も小さいものが多いため、とても扱いやすい。また、どれでもＣＱＣに対応しているので、潜入活動の際はそれらの利点を発揮する。ただし距離による威力の減衰が大きく、遠距離だと何発か敵兵に撃ち込まないと倒すことができないのが欠点である。

肩越し視点／主観視点

極めて消音性の高い拳銃があるので、潜入活動では主観視点で落ち着いた狙撃を行なおう。また、威力が高い拳銃もあり、戦闘時でも充分使える。

特に麻酔銃やＰＳＳという消音拳銃が、潜入という任務を課されたスネークには、どのエリアでも重宝する。常に武器ウィンドウに１つは入れておこう。

AUTO AIM

ハンドガンはロックオン時の射程の角度が広いため、近距離での銃撃に向いている。射程距離も短すぎはしないので、非常に扱いやすい武器だ。

ハンドガンは小さくて扱いやすいだけでなく、リロードも比較的早い。また、軽いので装備選択時も移動にあまり支障にならなくてすむ。

サブマシンガン

威力はハンドガン並みのものが多いが、どれも連射能力に優れ、近距離での戦闘では大いに力を発揮する。敵兵がはびこる戦場に出たら、サブマシンガンに持ち替えよう。ただし、高い連射機能を持つがゆえに当然反動でぶれやすく、弾が拡散することが多い。狙うというより、数を撃って当てるという感じである。

肩越し視点／主観視点

戦闘時に使うことが多いため、主観視点に切り替える余裕はあまりない。肩越し視点のまま乱射し、素早く敵を片付けてしまおう。

サブマシンガンはもともと集弾性に欠けるものなので、主観視点で狙い撃つという行為にはあまり向かない。肩越し視点から撃っていこう。

AUTO AIM

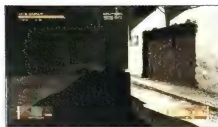
サブマシンガンでは、やや離れていてもロックオンでき、射程の角度も悪くはないので、近～中距離で移動する標的に対し適した武器といえる。

ハンドガン同様、近距離用の武器なのでAUTO AIMで手軽に敵兵を狙っていこう。ただし、銃によってはリロードにかかる時間に注意が必要ではある。

アサルトライフル

アサルトライフルは、ハンドガンやサブマシンガンより強力で、連射も可能な戦闘能力の高い武器である。しかもFALなどの銃身を短くしている銃は、身動きも取りやすい。だが、その分反動が大きい。潜入活動には不向きである。激しい交戦状態に陥った時に使おう。

肩越し視点／主観視点

連射が可能とはいえ、マシンガンとは違って命中率は高い。主観視点での中距離射撃が使いやすいのでゲームではACT1やACT2でお勧めだ。

連射ができ、さらに軽量化が施されているためにCQCも使える。激戦地では必要となる武器なのだ。

AUTO AIM

アサルトライフルはAUTO AIM の有効範囲は全体的にやや劣る。近距離射撃で一気に突入したいときに向いている武器だ。

敵地へ突撃する時はアサルトライフルを持ち、AUTO AIMにしておくのがよい。敵兵をロックオンしたら、即座に連射して片付けてしまおう。

スナイパーライフル

スコープ付きで、高度なズーム機能を持つ。銃身も長いため命中率が高く、遠距離への狙撃には最適な銃である。当然、ほとんどのスナイパーライフルには連射機能がない。遠方から敵兵を排除しなくてはならない特殊な状況や、近づくと身の危険が及ぶ強敵を仕留める時に使うとよい。

肩越し視点

連射機能を持つものもあるので、それらを使えば肩越し視点による近～中距離への射撃も可能だ。威力もあるので、敵を確実に仕留められる。

M14EBRとVSSなどは連射可能だ。ただし、すべてのスナイパーライフルはCQCに対応していないので、接近戦ではあまり使うべきではない。

主観視点

スナイパーライフルの長所を最大限に活かすには、主観視点からの狙撃を行おう。遠方から狙撃をすれば、相手はこちらの位置をつかみづらい。

スコープの倍率を調整して、照準を敵兵に合わせる。スナイパーライフルがあれば、敵兵の体のわずかな一部分ですら狙うことが難しくない。

ショットガン

ショットガンは距離による威力の減衰が激しいため、近距離戦用の武器といえる。また、衝撃力が高いので、敵を吹き飛ばすこともできる。さらに、使用可能弾薬の種類も多いのが最大の特徴だ(※)。しかし装弾数が少なく、リロードにも時間がかかるのが難点だ。

※ショットガンは弾を変えるメリットが高い。散弾は広範囲に弾が拡散するため狙いがアバウトでも敵に当てやすい。
　スラッグ弾は中距離まで高い威力を保持したまま撃てる。空気弾は非殺傷用の弾薬なので、ノーキル狙いのときに有効。

肩越し視点／主観視点

近距離戦向けの武器なので、周囲の状況を確認しやすい肩越し視点のほうが、どちらかというと使いやすいだろう。

ショットガンは特にリロードに時間がかかるので、その間に無防備になってしまわないようにしたい。残弾数には気を配っておこう。

AUTO AIM

ある程度弾がばらけるので、ロックオンした敵を中心に近距離なら頼もしい威力を発揮する。ただし、AUTO AIMの性能はそこそこというところ。

ショットガンを使うなら、早めに敵をロックオンして近くで当てていこう。

ミサイルランチャー

あらゆる武器の中でも、最も高い殺傷力を持つ巨大な武器。対戦車、対空ミサイルなど、攻撃の対象にできるものも多い。ただし、装弾数がほとんどの場合、1発だけである。さらにはそのあまりの重さのため、移動速度が遅くなる為携行するには圧倒的に不利。使いたい場所に移動してから、装備選択しよう。

肩越し視点

巨大な標的を狙うことが多いので、肩越し視点からでも充分に命中させられる。ただし、反動も強烈なので、気力が高い状態で撃つこと。

肩越し視点でも近距離なら支障なく命中させられるだろう。ただし、近くの障害物に誤射してスネークもまきこんでしまわないように注意したい。

主観視点

ヘリを狙う時など、遠距離の標的を撃つ時はやはり主観視点にしよう。標的が移動しているならば、移動方向に少しだけずらして撃つといい。

標的との距離が比較的近い場合、1発撃っただけでこちらの位置が判明してしまうことがある。そうならないように周囲を確認してから撃ちたい。

投擲武器

グレネードや火炎瓶など、敵兵に向かって自らの手で投擲する武器。狙って当てることは難しいが、威力は高いものが多い。追いつめた敵兵や、投擲するのに気づいていない相手に向かって使用するのがよい。牽制という意味で投擲するのも有効な手段だ。また、爆破の効果は各武器により様々である。

肩越し視点からの投擲

放物線状のラインが見えるので、投擲しやすい。狙っているうちに反撃に合わないよう、すぐに投擲してしまおう。

特に敵陣から逃走する際など、牽制の意味で使用するのであれば、敵兵が集まっている場所に大雑把に投擲してしまってもよい。その後すぐに銃を手に取ろう。

主観視点からの投擲

敵兵がこちらに気がつかないうちに隠れた場所から投擲する際は、主観視点からしっかり狙いを定めるのもよい。敵兵の足元を狙って投擲しよう。

距離を十分に取っていれば、敵兵に気付かれることなく、しとめることも可能。白燐グレネードなどはうってつけだ。

設置武器

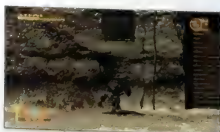
トラップとして地面や壁に仕掛ける武器。敵兵が通りそうな場所に仕掛けたり、仕掛けた場所に敵兵をおびき寄せたりしよう。その殺傷力や効果は絶大だ。銃での攻撃とは違い、こちらの居場所を突き止められにくいため、潜入活動の際に活用するとよい。

設置する

銃と同じようにL1ボタンで各武器を持ち、L2ボタンで設置武器を仕掛ける。設置後に◎ボタンで任意に起爆できるものもある。

任意でのタイミングで起爆できるC４爆弾や無線起爆型睡眠ガス装置は、主観視点で壁にも、さらには兵士の背中ですらも設置することが可能である。

ホフクで回収する

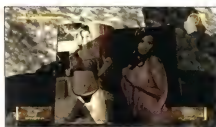
自ら仕掛けたものでも敵兵が仕掛けたものでも、ホフクで近づけば起爆することはなく、回収することができる。少し遠くからホフクで近づこう。

ホフクだけでなく、トラップはMk.Ⅱでも回収することができる。壁など、ホフクでは届かない位置に仕掛けたトラップはMk.Ⅱでなければ回収できない。（※）

※C4や無線起爆型睡眠ガス装置も、メタルギアMK.Ⅱでしか回収できない。

その他の特殊な武器

スタンナイフ

スタンガン機能を内蔵したナイフ。L1ボタンで構えている最中にR2ボタンを押すと、電撃攻撃で敵兵を気絶させることができる。もちろんR1ボタンではナイフとしての殺傷攻撃を行なう。潜入活動中や、極めて近い距離で敵兵と遭遇した際は銃よりもスタンナイフで攻撃した方が素早く、かつ的確に相手を排除することができる。

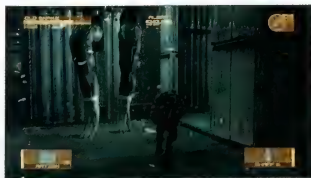
PLAYBOY

道ばたに設置しておくと、エリアを警備していた敵兵が拾い上げ、読みふける。そのスキにスネークは進路を見い出すことができる。戦闘に巻き込まれる心配もなく任務を続行できるので、非常に効果的な手段だ。また、スネーク自身が主観視線で眺めると、気力が回復する。構えている時にR1ボタン+◎ボタンでページをめくろう。

空マガジン

空マガジンを投げ捨てると、音がした方向へ敵兵の注意を向けることができる。その間に戦闘を起こすことなく潜入活動を続行しよう。マガジン式の銃の弾を撃ち切ってリロードする度に入手できる。つまり戦闘を続けていれば自然に数が増えていくものなので、あまり数量を気にせずに使用できる。

マンティス人形/ソロー人形

どちらともACT5のスクリーミング・マンティス戦で入手することができる。マンティス人形は体内にナノマシンを持つ人間を操ることができ、ソロー人形は死者の体を操ることができる。まずは人形から亡霊を放ち、対象となる者に当てよう。その後L1を押したままコントローラを傾けることによって、生者や死者を操ることができる。

! チャフグレネードは貴重品

チャフグレネードは起爆後の一定時間、近辺の電子機器を機能不全に陥れる電子攻撃手榴弾だ。スネークの任務の妨害となる月光や仔月光の機能を妨げることができる(※)ので、とても重宝する武器である。だが、ドレビンショップで購入することができず、落ちていることも少ない。いざという時だけ使用すること。

※月光は、チャフグレネードを使って銃撃を防げることはできるが、その視界や足による攻撃まで無効にできるわけではない。

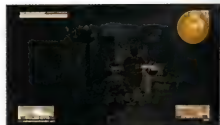
戦場での様々な戦闘アクション

単に自らの武器で攻撃するだけでなく、実際の戦場でも行われるような様々なアクションをスネークは取ることができる。基本操作より一歩進んだテクニックだが、身につければより高度な行動が可能だ。

ホールドアップ

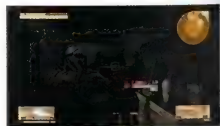
敵兵を排除する訳でもなく見逃す訳でもなく、ホールドアップさせて動きを止めることができる。敵兵が多数の場合は不可能だが、一人で歩いている時はぜひ挑戦してみよう。ホールドアップした敵兵はその間は攻撃できなくなる。ホールドアップ後は、危険フェイズにならないように排除するのがベストだ。

敵兵の死角から忍び寄る

まずは１人で歩いている敵兵を見つける。走らずに歩いて、足音を立てずに敵兵の背後から忍び寄ろう。PLAYBOYで敵兵の目を釘づけにしておいてから、背後へ忍び寄るのも有効な手段である。

地面に落ちている空き缶などにも注意しながら敵兵の背後をつける。

▼

銃を構える

敵兵の背後から近距離で銃を構えるだけで、ホールドアップさせることができる。また、ＣＱＣの投げ倒しで敵兵を地面に伏せさせてからホールドアップさせれば、敵兵は起き上がることができないままだ。もし、ホールドアップさせる前に敵兵がこちらに気づいてしまったら、速やかに排除してしまおう。

背後に近付いたら、銃を構えるだけでよい。そのままホールドアップへ移る。

ボディチェックでアイテムを確保する

ホールドアップさせた敵兵にボディチェックをし、相手が持っているアイテムを奪うことができる。場合によっては、敵兵は複数のアイテムを持っていることもある。ボディチェックで手に入れた武器は状態がよく、売却時に得られるドレビンポイントが通常より多い。

ホールドアップ後、武器を構えたまま敵兵の前へ回る。その後、L1ボタンを離して銃を下ろし、△ボタンでボディチェックを開始することができる。（※）

※後ろからホールドアップして、そのまま銃を下ろし、△ボタンを押しても、敵兵をスネークの方に向かせてボディチェックすることが可能。

△ボタンはむやみやたらに押すのではなく、画面に表示される「！」アイコンに合わせて押す。すると、アイテムを発見して、入手することが可能だ。

ローリングで活路を見いだす

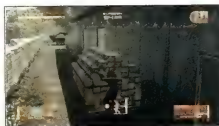
敵兵に向かってローリングをすることで、相手を突き飛ばすことができる。それは武器を構えている状態からでも可能だ。敵兵に取り囲まれてしまった時に、活路を見いだす方法として使用するとよい。また、ローリングで窓ガラスを破って飛びこえることもできる。

武器を構えたままでもローリングはできる。L1ボタンを押したまま、左スティックを前に倒して✕ボタンを押すと、走っている時と同様にローリングになる。

窓ガラスに向かってローリングをすれば、屋内へ侵入する、もしくは屋内から脱出することができる。ショートカットしたい時に役に立つテクニックだ。

飛び出し撃ちで壁を盾にする

壁に隠れながら、敵を射撃することができる。壁の端ではりつき、L1ボタンで武器を構える。その後R1ボタン押せば、自然と飛び出し撃ちになる。敵兵が反撃してきたら、L1ボタンを離そう。そうすると、スネークはすぐに壁に隠れるのだ。

壁に張りついた状態で武器を構えて攻撃をすれば、飛び出し撃ちになる。その際、AUTO AIMでもマニュアル照準でも、どちらでも射撃が可能である。

敵兵が反撃してきたら、すばやく壁に隠れる。リロードは壁に隠れている間に済ましてしまおう。敵兵の反撃が止んだら、再び飛び出し撃ちで攻撃を再開する。

迫撃砲、機銃、銃座を利用する

エリアによっては、PMCや民兵達の迫撃砲が放置されている場所がある。△ボタンで攻撃配置につき、右スティックで狙いを定めてR1ボタンで攻撃をすることができる。その場を離れる時は、再び△ボタンを押せばよい。また、機銃や銃座という設備も同様な方法で使用することが可能だ。

！ 女性へのボディチェックは厳禁

兵士とはいえ、女性であるヘイブン・トルーパーにボディチェックをするのは止めよう。「このエロオヤジ！」や「男はみんな一緒ね！」と言い放ち、スネークを蹴り飛ばしてくる。さらにそのまま危険フェイズとなってしまうのだ。

敵兵の排除方法のコツ

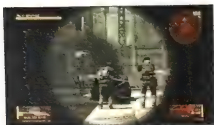
巡回ルートで待ち伏せをする

こちらが動き回るのではなく、敵が動くのを待つのが安全だ。特に巡回ルートは敵兵の動きが読みやすく、しかも１人で行動していることが多いので排除しやすい。

物陰に隠れながら、巡回する敵兵の行動パターンを読み取る。敵兵が見えなくなったら、ソリッド・アイのベースラインマップで相手の位置を確認しよう。

スネークの近くに戻ってきたところを麻酔銃などで静かに排除。さらに排除した敵兵を物陰に隠しておくと、敵兵の仲間がやってきても見つかりにくい。

ヘッドショットを狙う

頭部を狙撃する際は、細部にまで狙いを定めることができる主観視点にしよう。武器もスコープつきのスナイパーライフルにすればベストだ。

ヘッドショットを狙えば、一撃で倒すことが可能。反撃のリスクを最小限に抑えることができる。

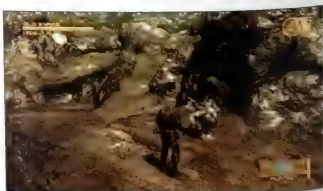
万が一外してしまい近くの障害物などに弾が当たってしまうと、敵兵に怪しまれることがある。それが原因で発見されることもあるので、慎重に狙おう。

四肢を狙って敵兵の動きを止める

足を撃てば敵兵は走り回ることができなくなり、腕を撃てば銃を使えなくなる。最初から打ち倒そうとせず、まずは四肢を狙って敵兵の動きを止めてしまうこともできるのだ。

ロックオンすると、胴体に当たることが多いのでマニュアル照準で狙い撃とう。ただし外すと、敵兵が移動して、再び狙うのが難しくなることもある。

敵兵を誘い出して倒す

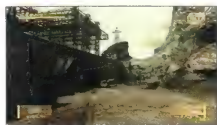
狙撃しやすい場所にPLAYBOYを置いたり、空マガジンを投げ捨てて、もしくはその場所でMk.Ⅱにあえて物音を立てさせて敵兵をおびき出そう。その間は物陰に隠れて待ち、敵兵が現れた瞬間に狙撃すればよい。Mk.Ⅱを使用する場合は、姿を見られないように気をつけて、物音を立てたらすぐに操作をスネークに戻せばよい。

PLAYBOYなら敵兵を釘付けにできるが、敵兵の巡回ルートに置く必要がある。それが難しい場合は、空マガジンを投げよう。

ダクトや洞窟から射撃する

ホフクで狭い場所に入ると、自動的に視点がイントルードカメラに切り替わる。この状態からの武器による攻撃も可能で、敵兵に発見される危険性も少ない。市街地では、車輌の下に潜り込めることが多いので利用しよう。

ただし発見されると、数人の敵兵に待ち伏せされたり、手榴弾を投げ込まれる時がある。その際はサブマシンガンなどで窮地を打開しよう。

一番後ろの敵兵から攻撃する

数人の敵兵が連なって歩いている場合、一番後ろにいる敵兵から麻酔銃で排除すると前方を歩く敵兵が気づくことなく、安全である。

一番後ろの敵兵を背後から狙うのが最も安全である。使用する武器は麻酔銃やPSSなど消音性が高いものでないと、当然気付かれてしまう。

もし前方にいる敵兵を先に撃ってしまうと、後方を歩く敵兵に気づかれ、見つかっていなくても警戒フェイズになってしまう。

敵兵が横に並んでいる際も、仲間の敵兵を向いていない方から排除すると気づかれにくい。1人目を撃ち終えた後、2人目も即座に排除してしまおう。

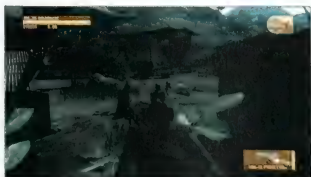
気絶した敵兵を揺すってアイテムを入手

気絶している敵兵のそばで、立ったまま△ボタンを押すと、相手の体を引き上げる。その後△ボタンを離すと、敵兵の体は地面に崩れ落ち、その際にアイテムや弾丸がこぼれ落ちることがある。これは睡眠、または死亡している敵兵に対しても同様だ。

敵兵が手に持っていた武器を取るだけでなく、持ち合わせていたアイテムや弾薬までをも回収できる。

気絶や睡眠中の敵兵のそばでしゃがみながら△ボタンを押すと、相手の体を叩いて目覚めさせることもできる。△ボタンを連続で押せば、敵兵は早く起きる。

! Mk.2ピストルで狙撃する

消音効果も高く、麻酔銃としても非常に重宝するMk.2ピストル。モシン・ナガンでは音やリロードが気になるので、Mk.2ピストルを使って遠方の敵を狙撃することも多いだろう。特にノーキルクリアを目指すなら、Mk.2ピストルで早く正確に、多少遠い敵にも命中できるように訓練しておきたい。

遠距離の敵に無理にヘッドショットを狙わなくても、体のどこかに当てればOKだ。少し時間が経てば敵兵は眠ってしまう。

敵兵と交戦状態になった場合の対処方法

極秘裏での潜入を続けるスネークでも、時には戦闘に巻き込まれたり、先へ進むためには交戦もやむを得ない時がある。だが、それでもいかに被害を最小限に済ませ、効率よく切り抜けられるのかを考えよう。その鍵は様々な武器やアイテム、そしてテクニックにある。

距離別対処方法

敵兵との距離が遠い場合

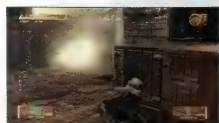
敵兵の数が多いのなら、アサルトライフルを使うといいだろう。連射機能がついているうえに、遠距離への射撃にも耐えうるからだ。敵兵が1人、もしくはこちらの位置を把握していないなら、スナイパーライフルで狙撃してもよい。また、森林部なら、沼や茂みの中で一度身を隠して、再度反撃に出るのも有効である。カムフラ率を高めていれば、遠方からは発見されにくい。

ソリッド・アイのベースラインマップを活用して敵兵の位置を確認しつつ、身を隠して移動する。敵の目を眩ませたら、アサルトライフルで反撃に出る。

多数の敵兵が固まっている場合、ロケットランチャーで一度に殲滅させることも可能だ。

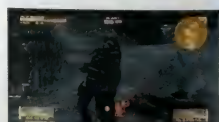
敵兵との距離が近い場合

武器はハンドガンやショットガンのほかに、サブマシンガンも有効になる。また、多数の敵兵を相手にしなくてはならないなら、アイテムをレーションに切り替え、自動回復ができるようにしておこう。敵兵と距離が近いとなかなか逃げ切ることが難しいので、グレネードや火炎瓶を投げて相手の攻撃態勢を乱し、その直後に銃で連射を浴びせるなどの方法も有効だ。

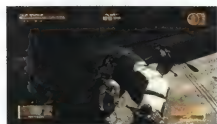
近距離の戦闘は市街地や建物内で繰り広げられることが多い。連射が効き、手軽に扱えるサブマシンガンが有利になる。リロードのタイミングには注意しよう。

スモークグレネードなら、煙幕である程度敵兵を足止めできるので、追撃をしやすい。

敵兵と至近距離で遭遇した場合

なんらかの理由で敵兵と鉢合わせになったら、銃を構えて狙いを定める時間はなく、距離が離れている時よりも命中させることが難しい。CQCないしはスタンナイフで敵兵に攻撃を仕掛けよう。もしほかにも敵兵がいたら、CQCで捕えた敵兵の体を盾にし、その場を引き下がるのもよい。遮蔽物がある場所まで下がり、反撃に出よう。また、逃げる際はローリングを駆使すること。

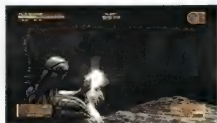
至近距離で銃を撃とうとするのは無駄が多い。敵兵が一人である場合は、迷わずCQCかスタンナイフを使おう。その方がずっと確実に敵兵を排除できる。

CQCを使えば、捕えた敵兵をそのまま拘束することができる。拘束中は敵は攻撃できなくなるので、安全な場所なら落ち着いて排除しよう。

複数の敵に囲まれてしまったら

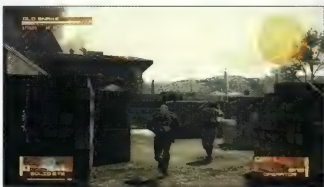
複数の敵に囲まれてしまった場合、戦って倒しきるか、強引な手段で逃げ切るしかない。近距離戦に向いた武器で応戦するか、逃げるならローリングで敵兵に突っ込み、活路を切り開くのが最適であろう。

難易度が高ければ囲まれたまま反撃するのは無謀だ。まずはローリングで現状を打開して安全な場所へ避難し、その後にサブマシンガンなどで反撃に出よう。

スタングレネードやスモークグレネードで敵の動きを止めてしまうのも効果的だ。アイテムの選択もまずは状況打開を考えたものにしなくてはならない。

ホフク中に戦闘状態に陥った場合

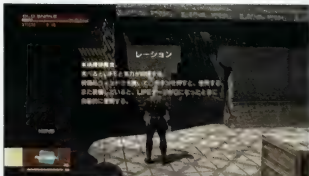
ホフク中に危険フェイズになるなどして、敵兵に攻めてこられたら、すぐに立ち上がって応戦または逃亡しよう。ホフク状態から仰向けになって射撃しても良いが、敵と違う方向を向いてしまわないように注意したい。また、すでに危険フェイズになっている場合は死んだふりをしても、チェックをされてバレてしまう。

仰向けは移動が困難なので長時間応戦するのは得策とは言えない。

敵兵の勢力が他勢力と交戦中だった場合

エリアによっては、ＰＭＣと民兵が交戦をしている時がある。その際は、交戦の混乱に紛れて単独行動を続けるのもよいが、民兵とともにＰＭＣを倒していくと、スネークの英雄度が上がり、民兵が味方になる。逆に民兵を攻撃して殺してしまうと民兵はスネークを敵とみなす。できるだけ民兵とは友好関係を保ち、リスクを減らしておこう。

スネークの英雄度はソリッド・アイで民兵を見た時に表示される。赤い色で示されれば、それはスネークを敵と見ている証拠だ。

! 回復アイテムの装備について

激しい交戦状態に陥ったら、回復アイテムの装備は必須となる。装備品ウィンドウで回復アイテムを選択していれば、LIFEがゼロになっても自動回復となるからだ。特に接近戦ではソリッド・アイをつける必要も少なくなるので、迷わず回復アイテムに切り替えよう。これで万が一、敵兵に囲まれても命を落とす危険が減る。

CQC

CQCの基礎知識

至近距離の敵に絶大な威力を発揮する近接戦闘術「CQC」。これを駆使すれば、潜入任務をより安全に進めることができる。また、相手を殺害することなく無力化することも可能なので、ノーキルクリアを目指す場合にも有効だ。ゲーム中で活用するために「CQC」がどんなアクションなのか、しっかり理解しておこう。

CQCとは

CQCとは、スネークが敵兵士と接近したときに使用できる近接戦闘術の総称。大きな音をたてずに、素早く瞬時に敵兵を倒せるので、銃器を発砲して戦うよりも効果的なことが多い。また、単に無力化するだけでなく、拘束した敵兵を盾にして、周囲の敵兵に攻撃を躊躇させるといった戦い方も可能となるのだ。

CQCを行う条件

CQCを行うには、武器を装備していない素手の状態であるか、CQCに対応した武器を装備している必要がある。対応している武器には「CQC」の表示が出るので、すぐに判別できるはずだ。あらかじめ、どの武器でCQCが可能か知っておきたい人は、武器の紹介ページ(P.502)をチェックしよう。

CQCのタイプ

素手/片手で持つ武器の場合

この状態なら、ほぼすべてのCQCが使用可能となる。さまざまなアクションに展開させられる「拘束」が使用可能なので、あらゆる状況に対応できるはず。特に最も使い勝手の良い「直投げ」は繰り出すスピードも早く、一撃で気絶させることができるので、是非マスターしたい。

両手で持つ武器の場合

「直投げ」「突き飛ばし」「武装解除」の3種類のアクションのみ使用可能。できることは少ないが、最も強力なCQC「直投げ」が使用できるので、十分戦えるはずだ。しかし、こちらの「直投げ」は、素手か片手武器を装備時の「直投げ」と比べて、投げるまでに多少時間がかかるので注意しよう。

CQCに入るまでのコツ

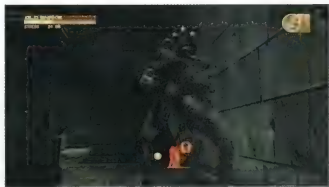
CQCは近接戦闘なので、敵兵を遠くで発見しても実行することはできない。使用するまでに「接近」「拘束」といった、複数の手順を踏む必要があるのだ。細やかなスティック操作が要求されるので、最初は少々難しいかもしれない。しかし、敵の数がそれほど多くない序盤の内に使い方をマスターしておけば、その後のゲーム展開が非常に楽になる。さらに、多彩な戦い方が可能となるので、ゲームの楽しさも数段アップするはずだ。

1 敵兵に接近する

CQCを実行するには、まず敵兵に気付かれることなく接近する必要がある。後ろから近づくのが基本だが、走ったまま近づくと足音で相手に気付かれてしまう。ある程度の距離まで来たら、左スティックの入力をゆるめて、歩きに切り替えよう。敵兵がこちらに向かっている場合は、物陰に隠れて待ち伏せすればいい。安全かつ確実に敵兵へ接近できる。

近くで物音をたてると相手に気付かれてしまう。これではCQCを使う前に危険フェイズになってしまうだろう。

2 敵兵を拘束する

手が届く距離まで敵兵に接近して、R1ボタンを押しっぱなしにすると、スネークが敵兵の首を絞めて拘束する。「R1ボタンを押す」のではなく「R1ボタンを押しっぱなしにする」点がポイント。押すだけだと、パンチを繰り出して敵兵を殴ってしまい、危険フェイズに移行してしまう。R1ボタンをしっかりと押したままにして、相手を確実に拘束しよう。

拘束したときにR1ボタンを強く押し込んでしまうと、首絞め状態から気絶させ、さらにそのまま押し続けると殺害してしまう。

3 CQCを行う

拘束後の行動は、状況と目的によって変わる。相手を排除したいだけなら、首を絞めて気絶させよう。相手の武器を奪いたいなら「投げ倒し」をした後、武器を構えてホールドアップすればいい。拘束中にほかの兵士に発見された場合は、拘束している兵士を盾にできる。敵兵士は銃撃を躊躇するので、その間にピンチを切り抜けよう。

相手の動きを止めてからの多彩なアクションがCQCの大きな魅力だ。プレイヤーのアイディア次第で、さまざまな行動が可能となる。

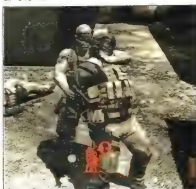
CQCの基本的な動き

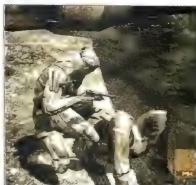
「直投げ」「突き飛ばす」「武装解除」「拘束」の4つのアクションは、相手に接近すればすぐに使用できる。どれも、一瞬で相手を無力化することが可能だ。一方、黒い線で囲まれた6つのアクションは、一度相手を「拘束」した後で、始めて使用可能となるのだ。

直投げ

突き飛ばす

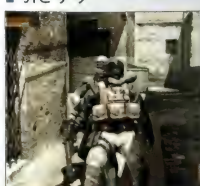
武装解除

拘束

首絞め

投げ倒す

ホールド

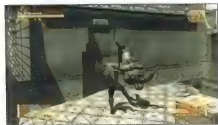
ナイフでとどめをさす

盾

引きずり

各CQCの紹介

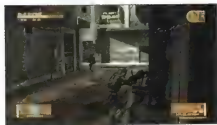
ここでは、全部で11種類あるCQCのアクションを、個別に紹介し解説していく。CQCには、あらゆる場面で効果を発揮するような、万能アクションは存在しない。しかし、使うべき時と場所さえ間違えなければ、非常に効果的なものが揃っているのだ。各アクションの特性と使用するタイミングをしっかりと理解して、より有利にゲームを進行しよう。

打撃攻撃

素手か片手用の武器を装備した状態でR1ボタンを短く押すと、スネークがパンチを繰り出す。このとき、R1ボタンを連打するとパンチ→パンチ→キックのコンボ攻撃に発展する。CQC可能な両手用の武器を装備している場合は、手に持った武器で相手を殴りつける。打撃がヒットすると相手は気力が減少。気力を0にすると、相手を気絶させられるのだ。

至近距離から打撃を繰り出した場合、最後のキックがヒットすると、相手は必ず転倒する。

ローリングで相手との間合いを詰め、打撃に持ち込むのも効果的だ。

突き飛ばす／武装解除

両手用の武器を装備してR1ボタンを押したままにしていれば「突き飛ばし」。相手を引き寄せた瞬間に、タイミング良くもう一度R1ボタンを押すと相手の「武装解除」をする。素手もしくは片手用武器を装備している場合は、「突き飛ばし」の方はできない。

突き飛ばしても、相手はよろけるだけで転倒はしない。したがって、直後に発砲したりしなければ、まだ安心はできないということだ。

武装解除すると、相手が持っていた武器を拾うことができる。相手を倒して手に入れた物よりも状態が良く、より多くのドレビポイントを得られる。

直投げ

左スティックを入れながらR1ボタンを押すと、スネークが相手を投げ飛ばす。技が決まると、相手は即気絶する。片手用の武器を装備している場合はもちろん、両手用の武器を装備していても繰り出せる。しかし、両手用武器の場合は、投げ飛ばすまでに多少時間がかかるので注意。操作が簡単なうえ、効果が非常に高いので、使う場面も多いだろう。

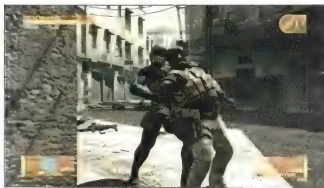
相手兵士への対応に困ったら、とりあえず直投げでOK。気絶させた兵士は放置せずに、ほかの兵士に見つからない場所へ移動させよう。

拘束

素手か片手用の武器を装備しているときに、使用可能なアクション。相手に接近して、R1ボタンを押したままにすると、背後から首を絞めて拘束する。ここから「投げ倒す」や「ホールド」など、さまざまなアクションを展開できる。基本的に、一度相手を拘束すれば、R1ボタンを押している間、ずっと拘束し続けられる。また、拘束中に✕ボタンを押すと、相手を拘束したまましゃがむことが可能だ。

左スティックをニュートラルの状態に戻してから行わないと、直投げになってしまう。接近後、一度止まってからR1ボタンを押そう。

首絞め

拘束した状態でR1ボタンを強く押し込むと、相手を気絶させられる。気絶させてしまえば、「引きずり」や「盾（盾からの発砲)」といったアクションを安全かつ確実に実行できる。相手が気絶したあとも、R1ボタンを強く押し続けると、そのまま殺害してしまう。

気絶した相手の頭の上に星マークが出現する。この星がなくなると、相手は目を覚ましてしまう。

気絶した兵士が起きると警戒フェイズへと突入してしまう。Mk.2ピストルなどで眠らせておけば、起きても潜入フェイズのままだ。

投げ倒す

拘束中に立った状態で、左スティックを入れながら再度R1ボタンを押すと、相手を地面に転ばせられる。転ばせても相手は気絶しないが、動きが一瞬止まる。このときに素早くL1ボタンを押して倒れている相手に銃を向ければ、ホールドアップさせることが可能だ。

投げ倒した直後はホールドアップして武器を下ろして△ボタンを押すと、ボディチェックを行える。

ホールドアップを解除してしばらくそのままでいると反撃してくる。ボディチェックをした後は、速やかに眠らせよう。

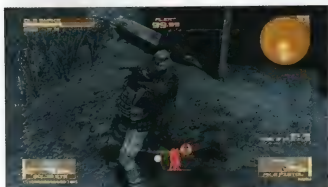
ホールド

拘束中にしゃがんだ状態で、左スティックを入れながらR1ボタンを押すと、相手を引き倒してマウントポジションで首を絞める。相手を気絶させるまでの時間は、通常の首絞めとほぼ同じ。また、R1ボタンをそのまま押し続けると殺害できる点も、通常の首締めと同様だ。姿勢が低い分、ほかの兵士に発見されくい利点がある。

拘束後、一度しゃがまないとホールドには移行できない。あせって立ったまま同様の操作をすると、投げ倒しになってしまう。

障害物の陰などに引き込んでホールドを行えば、周囲にほかの敵兵がいても、気付かれずに相手を気絶させることが可能となる。

ナイフでとどめをさす

相手を拘束した状態で△ボタンを押すと、ナイフを取り出してとどめをさす。首を絞めるよりも短時間で殺害できるので、相手を迅速かつ確実に排除したい場合には有効となる。ただし、相手の殺害はメリットよりもむしろデメリットの方が多いので、このアクションは可能な限り行わない方が無難だ。ある意味、最後の手段だと肝に銘じておこう。

ナイフを装備していなくても、拘束時に△ボタンを押すとナイフを取り出して使用する。ナイフ自体はゲーム開始時から持っている。

周囲に死体の隠し場所がないような所でこのアクションを行うと、その後の対応に困る。無闇な殺生は極力控えた方がいいのだ。

! 首筋に注射器を打つ

注射器を装備した状態で、相手を拘束して△ボタンを押す。すると、ナイフで首を切る代わりに、相手の首筋に注射器を打つ。この注射器を打つと、スネークは体力を回復するが、PMCの兵士は気絶する。相手を即座に気絶させたいときに効果的だ。なお、民兵に注射器を使っても、同じく気絶する。

盾（盾からの発砲）

拘束中の相手を盾にすることで、他の兵士からの攻撃を抑止することができる。さらに、その状態でL1ボタンを押すと装備中の武器を構え、R1ボタンを押すと攻撃できる。兵士を拘束している間、ほかの兵士は銃器を使用してこないので、一方的に攻撃できる。ただし、至近距離からの格闘攻撃はしてくるので、接近される前に倒してしまいたい。

複数の兵士に囲まれたら、一番近くにいる敵兵を拘束して盾にするというのがセオリー。絶体絶命のピンチも、これで切り抜けられる。

拘束中は、ほかの兵士が接近してくるスピードは遅いが、接近されると反撃されてしまう。とにかく接近されないように注意しよう。

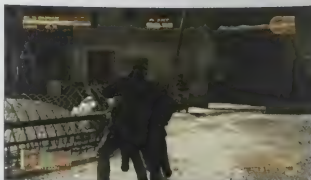
引きずり

拘束中に左スティックを入れると、相手を引きずりながら移動できる。相手を物陰などに運んでしまえば、ほかの兵士に発見される可能性を減らせるのだ。ただし、移動速度は極端に遅くなるので注意しよう。また、しゃがんでいる間は移動できない。ちなみに、相手が意識のある状態でも、気絶している状態でも引きずるスピードに変化はない。

相手から武器やアイテムを奪いたいときは、とりあえず物陰まで引きずろう。目立つ場所でボディチェックをするのは自殺行為だ。

首を絞めて敵の頭をゆすりながら引きずることになるので、一定の距離を移動すると、相手は気絶する。

! 敵兵を盾にしても油断しない

周囲を複数の敵兵に囲まれても、誰か一人を拘束してしまえば、敵兵は発砲してこない。ジリジリと間合いを詰めてくるが、こちらは銃を使えるので、排除は難しくない。しかし、背後に敵兵がいる場合は注意が必要。拘束中は視界が正面に限定されるので、気付かない内に接近され攻撃を受ける危険が高いのだ。

CQCの特徴

CQCで行えるアクションの内容と活用法を理解したら、今度はCQCを使う際のメリットとデメリットを学ぼう。CQCは非常に有効なアクションだが、必ずしも万能ではない。だが、メリットとデメリットをしっかりと認識しておけば、より効果的に使用できるはずだ。

メリット

物音が小さい

銃器を使用しないので、周囲の敵兵に気づかれることなく、目の前の相手を無力化できる。この隠密性は、スニーキングミッションで大きな力となる。

すぐ近くにほかの敵兵がいても、拘束なら気付かれない。しかし、直投げをすると、投げ飛ばしたときの物音で気付かれてしまう。隠密性は拘束の方が上だ。

敵兵を一瞬で無力化できる

多くの銃撃の場合、ヘッドショット以外、相手を無力化するのに多少時間がかかる。しかしCQCなら、成功さえすればその場で無力化できる。

直投げは操作が簡単なうえ、ほぼ一瞬で気絶させられる。複数の敵兵に囲まれても、多少のダメージさえ覚悟すれば、直投げだけで切り抜けることも可能。

デメリット

近づかないと使えない

相手が手の届く距離にいないと、CQCは使えない。しかし、接近すればそれだけ発見される可能性も高くなるというわけだ。

気付かれずに接近するには、足音をたてないように、ゆっくり移動する必要がある。その途中で、ほかの兵士に発見される危険性も高い。周囲には細心の注意を。

無人兵器には効果がない

月光や子月光といった無人兵器には、CQCは一切効果がない。投げ飛ばすこともできないので、無人兵器と戦うときは、銃による攻撃に専念しよう。

月光に立ち向かうのは危険だ。ACT 4で入手する、レールガンなどがあれば、楽に倒せる。また、足に麻酔弾を撃てば一定時間移動を制限することはできる。

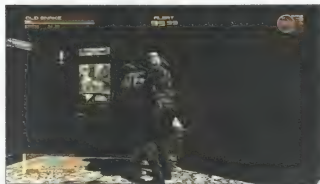
! CQCでドレビンポイントを稼ぐ

倒した兵士から奪った武器よりも、ホールドアップや武装解除によって奪った武器のほうが、武器の状態が良いおかげで、より多くのドレビンポイントを入手できる。ただし、単純に早くドレビンポイントを稼ぎたいだけなら、難易度 LIQUID EASY で何度もプレイするといいだろう。

戦闘状態でのCQCの活用

潜入フェイズのまま、周囲に気づかれないように相手を無力化するのがCQCの基本。しかし、警戒フェイズ中や、危険フェイズに突入して戦闘が始まった後も、CQCはプレイヤーの大きな力となる。周囲の状況にもよるが、銃で応戦するよりも効果的な場合も多いのだ。このページでは、警戒フェイズや危険フェイズでの、代表的なCQCの活用法をくわしく解説していく。

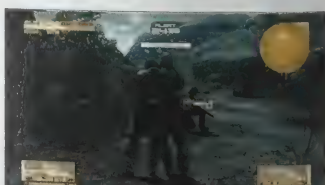
正面から強引に投げ飛ばす

こちらを発見し銃を構えている敵兵も、直投げで投げ飛ばすことができる。決まれば相手を即座に気絶させられるので、銃で応戦するよりも素早く戦闘を終了させられる。接近するまでの間相手から一方的に発砲されるが、左右に動いたり遮蔽物を利用して射線を切れば、ダメージを最小限に抑えられる。ただし、ある程度接近すると、相手は格闘に攻撃を切り替えてくる。不用意に掴みに行って、カウンターにあわないように注意しよう。

真っ直ぐ相手に向かって行けば早いが、その分受けるダメージも大きい。敵兵の数を見て、突っ込むか逃げるかを決めよう。

手の届く距離まで来ると、敵兵も接近戦に切り換えてくる。意外なほどCQCは相手を引き寄せられるので、敵兵より先制したい。

敵兵を盾にして急場をしのぐ

複数の敵兵に囲まれた場合、一人一人を相手していては大きなダメージを受けてしまう。近くにいる敵兵を拘束して、そのほかの敵兵の銃撃を封じ込めよう。格闘攻撃をするために接近してくる敵兵には、ハンドガンで対処しよう。ちなみに、周囲の敵兵の数が多いときは、実弾のハンドガンよりも麻酔銃のほうがおすすめ。実弾だと一人を倒すまでに数発撃つ必要があり、接近を許す心配がある。その点、麻酔銃なら1人1発でいいので安心だ。

壁を背にしておけば、背後から攻撃される心配もなくなる。ピンチを切り抜けるためには、地の利も最大限に利用するのだ。

この方法だと、周囲の敵兵をすべて無力化するまで戦う必要がある。ある程度、敵兵を倒したら拘束を解いて逃げてしまうのもアリだ。

引きずりで安全に敵兵を倒す

2、3名で行動している敵兵を倒す場合、全員を同時に相手するのは非常に危険。できれば1人ずつ倒したい。そんな場合は、まず物陰で待ちかまえ、最後尾の敵兵1人を背後から拘束して物陰に引きずり込む。その後、首絞めなどで無力化してしまえばいい。この方法なら、ほかの兵士に気付かれることなく、安全に敵兵を排除できる。危険フェイズから潜入フェイズまで戻る間、隠れながら敵兵を倒したいときに有効だ。

最後尾にいる兵士を素早く物陰へ引きずり込むのが鉄則。ほかの兵士たちは、仲間がいなくなったことに気付かないのだ。

物陰に引きずり込んだ後は、首絞めで気絶させよう。潜んでいる間に相手が目を覚ましそうになったら、麻酔銃を撃ち込めばいい。

増援の兵士を待ち伏せする

増援でやって来る敵兵は、1列に並んで路地や建物内に入ってくる場合が多い。その敵兵を物陰で待ち伏せ、一人ずつ直投げで投げ飛ばすといった戦い方も有効だ。やって来た敵兵全員を投げ飛ばしてしまえば、危険フェイズが解除されるうえ、大量の武器やアイテムが手に入る。待ち伏せするのに最適なポイントを見つけたら、ワザと敵兵に見つかって増援を呼ばせ、この方法で敵兵士を倒しまくろう。ドレビンポイントを荒稼ぎできるのだ。

まず敵兵を一人を投げ飛ばす。ほかの兵士から見える位置で倒すと手っ取り早い。倒したらすぐ、その場を離れよう。

あらかじめ目星を付けておいた待ち伏せポイントに素早く移動して、増援の敵兵がやって来るのを待とう。

目の前にやって来た敵兵を、一人ずつ直投げで投げ飛ばそう。後続の兵士が次々と来るので、ひたすら投げ続けろ。

すべての敵兵を投げ飛ばしてしまえば、潜入フェイズになる。後はゆっくり、武器やアイテムを回収しよう。

COLUMN 02

まだ終わってない！2周目プレイに挑戦

本編を一度クリアすれば物語を心ゆくまで楽しむことができる。しかし、一度クリアしてもプレイの楽しみは終わらない。２周目以降だからこそ楽しめる要素が詰まっているのだ。

2周目以降の魅力

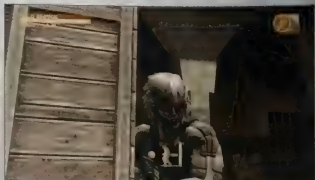
いずれの難易度であれデモなどの内容は同じなので、物語を充分堪能したなら何度もゲームをやろう。それは、さらなる難易度への挑戦や、隠し要素の発見など、２周目以降にやり込める要素が多く盛り込まれているからだ。２周目であれば、一度クリアしたステージに関してはプレイヤー自身もうまくなっているはずだ。骨太なアクションを楽しみたいプレイヤーは、難易度を上げて再挑戦してみるのもいいだろう。クリア時にもらえる称号には難易度が高くないと手に入らないものもあれば、特殊な条件を満たさなくてはもらえないものもある。称号を集めるために様々なスタイルのプレイをしてみると楽しみも増えるに違いない。ノーキルやノーアラートだけでなく、様々な条件で挑戦してみるといい。最短ルートを通らずに寄り道してみたり、余裕のある遊びのプレイに走るのもいい。色々な遊び方ができるはずだ。ちなみに２周目以降に引き継ぐことができる要素は、入手済みの武器、アイテム、服、カムフラージュパターン、ドレビンポイント、弾薬そして称号などだ。２周目以降でなければ手に入らない武器や、高額なドレビンポイントと引き換えに手に入るアイテムなども存在するので、それだけでも何周もやってみる価値がある。

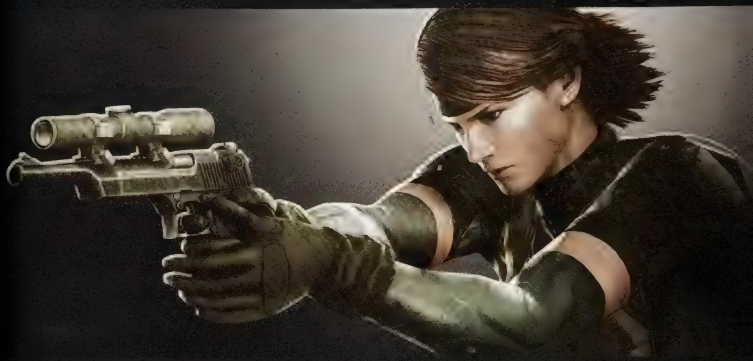
ATTENTION

クリアした状態であっても、NEW GAMEを選んでプレイした場合は２周目とはみなされない。2周目プレイをする時は、LOAD DATAでクリアデータと書かれたデータを選択して難易度を選ぼう。なお、何周クリアしたかは★01などと表記されている。

最初から強力な武器が使えるし、２周目だからこそ手に入るアイテムなどもある。プレイヤー次第で、楽しみ方は無限大だ。

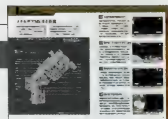
称号集めも熱い。様々な条件の称号があるので２周くらいではすべてを集めることはできない。全称号入手への道は険しい。

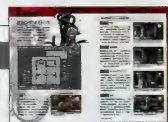
クリアすると最も難しいTHE BOSS EXTREMEという難易度が選択できるようになる。アクションが得意なら挑む価値ありだ。

雷電のフェイスを付けっ放しにするとか、ひたすら変な写真を撮るとか、２周目以降ならではの余裕あるプレイも楽しい。

第3章　スタンダード攻略

スタンダード攻略の構成 COMPOSITION

このスタンダード攻略では、難易度「NAKED NOMAL」を基準とした攻略方法を紹介する。ストーリーの内容と攻略の両方が理解できるように、下記の四つの項目に分けて解説している。また、「ミッション攻略／戦闘攻略」と「ボス戦攻略」では、各ACTごとにいくつかの攻略方法を紹介しているので、その中から自分にあった方法を選んで攻略してみよう。

導入 Introduction

スネークがミッションを遂行することになるまでの経緯をストーリー形式で紹介し、大まかなチェックポイントをフローチャートで解説している。

ミッション攻略／戦闘攻略 Mission Strategy Battle Strategy

左ページのマップで安全に進むことができるルートを掲載し、右ページでルートを進む上での攻略ポイントを写真つきで解説。

ボス戦攻略 Boss

さまざまな攻撃を仕掛けてくる各ステージのボスたち。特殊な行動、攻撃パターンと、それに対する有効な攻略方法をを紹介している。

ストーリーダイジェスト Story Digest

ストーリーの進行中に示されるデモ部分や、知っておいた方がよい要素をより詳しく紹介する。次のミッションへの情報整理をしておこう。

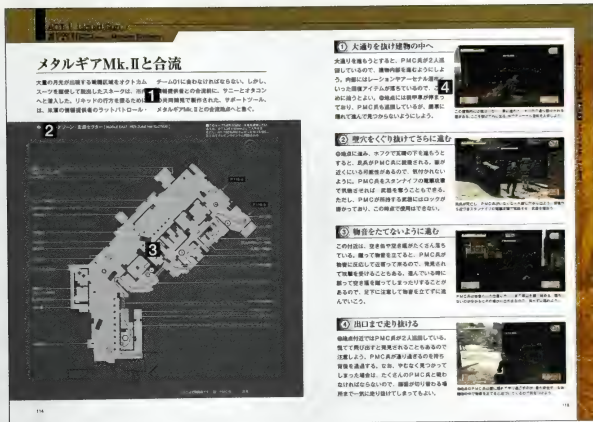
難易度による違いについて

難易度によって、敵の数や危険フェイズになる基準に影響が出る。上級になるほど敵に気付かれやすくなり、ボスも倒しにくくなる。使用する武器の性能はどの難易度でも同じなので、高難易度では強力な武器を装備して臨みたい。

難易度	説明
LIQUID EASY	ストーリーを純粋に楽しみたい人向け。
NAKED NOMAL	ゲームも程よく楽しめる標準的な難易度。
SOLID NOMAL	潜入と戦闘のバランスが取れた難易度
BIGBOSS HARD	本格的潜入ミッションを楽しみたい人向け。
THE BOSS EXETREME	究極の難易度を味わいたい人向け。

スタンダード攻略の見方

EXAMPLE

左ページは目的地までのルートと攻略ポイントが書き込まれたマップになっている。右ページではマップに記された攻略ポイントが写真付きの解説で読める。また、マップ内にはアイテムの配置も掲載しているので、欲しいアイテムを回収するなら先に目を通しておいてもよいだろう。

1 目的と概要

スネークのミッションの概要を説明した後で、その作戦を成功させるための目的を紹介している。

2 マップ名

スネークがミッションを行なう場所のマップ名を掲載。ゲームと同じ表記になっているので、セーブデータの確認に使用できる。

3 マップ

スネークのスタート地点から、目的地までのおすすめルートを掲載している。敵やアイテムの位置も掲載。

4 攻略解説

攻略ポイントの解説をしている。どのような操作や動きをすればよいのか気になるなら、写真を見て参考にするとよい。

- ▲ スネークの出現位置
- ◉ 目的地
- ↑ おすすめルート
- ⟨1⟩ 攻略ポイント
- Ⓐ 攻略上の重要地点
- P PMC兵
- H ヘイブン・トルーパー
- 月光
- 仔月光
- ◆ 民兵

OPENING &

ACT 1

Liquid Sun

液体の太陽

中東でのリキッド暗殺計画

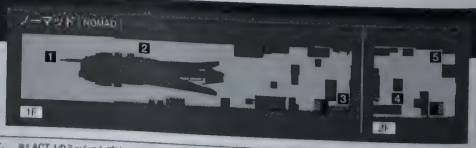
死んだはずのリキッドを暗殺する。スネークは、耳を疑う依頼をキャンベルから受けた。リキッドはシャドー・モセス島でスネークに倒された後、意識はリボルバー・オセロットと呼ばれていた男に宿り、今も世界を脅威に陥れているというのだ。PMC大手5社を束ねるマザーカンパニー「アウターヘブン」の頂点に立ち、今や世界の軍事力の60%を占めるPMCを蹶起させ、世界の戦火拡大を企んでいるという。かつてビッグボスが唱えていた理想郷を実現させるつもりなのだ。とはいえ、大企業の経営者であるだけでなく、世界経済にも大きな影響を与える人物であるリキッドを、国連が公式に処理することはできない。そこでスネークが非公式の暗殺を依頼されたのだ。暗殺計画の舞台となるのは、リキッドの姿が目撃された中東。少数派民族による反政府軍と現政府軍との間で、内戦状態になっている地域である。この現政府軍は、リキッド傘下にあるPMCが中核をなしていた。また、民兵側の反政府軍もPMCが加わっているという。つまり、PMC対PMCという、典型的な戦争経済の犠牲となっているのだ。現地では、スネーク自身の痕跡、さらには国連関与の証拠すら残してはならない。そんな困難な仕事を引き受けたスネークは、リキッドを再びその手で倒すため、単身、中東の激戦地へ潜入した。

ブリーフィング中に入手できるアイテム

1. バッテリー
2. .45ACP (※3)
3. カメラ
4. ♫いのりの唄
5. レーション

ノーマッド | NOMAD

1F

2F

※1 ♫はiPod®ミュージックのことを指します。　※2 ACT 1のミッションブリーフィングはタイトルメニューからしか見ることはできません。

※3 対応する武器を所持していない場合、5.56×45mmとなります。

ACT1におけるスネークの目的

リキッドを暗殺するため、中東のＰＭＣキャンプを目指す。そこまでたどり着く間に、Mk.Ⅱやメリル率いるラットパトロール・チーム01、はたまたドレビンなどの仲間と出会うこととなる。また、スネークはＰＭＣによる戦争経済についての知識も増やす。

ACT 1 の流れ

スネークがはじめに降り立った中東の地は、ＰＭＣと民兵が激戦を繰り広げる市街地で、いきなり戦闘を余儀なくされる。その後はＰＭＣキャンプ内までスニーキングミッションを遂行し、リキッドの前へ出ることになる。

オープニング [P112-P113]
ＰＭＣの蹶起を防ぐため、キャンベルからリキッド暗殺の依頼を受ける。オタコンとともにノーマッドで中東へ。

メタルギアMk.Ⅱと合流 [P114-117]
月光の追撃を振り切り、市街地を駆け抜けるスネークはMk.Ⅱと合流。ソリッド・アイを入手するのもこの時点である。

ドレビンと出会う [P118-121]
ドレビンの武器洗浄により、ほかの兵士のＩＤが登録された銃器をスネークが使えるようになる。

メリルたちと合流 [P122-129]
リキッドのＰＭＣ蹶起計画を突きとめた"情報提供者"のメリルたちがスネークを待っている。場所はメリルたちが拠点としている廃ビルだ。

ヘイブン・トルーパーとの戦闘 [P130-133]
メリル達を始末するためにヘイブン・トルーパーが襲撃してくる。一行は拠点であった廃ビルを捨て、撤退戦を試みる。

リキッドのもとへ [P134-137]
数々の警備の目をくぐり、ＰＭＣのキャンプへ潜入する。そこでついにスネークはリキッドの姿を目撃するが……。

! まずは操作に慣れよう

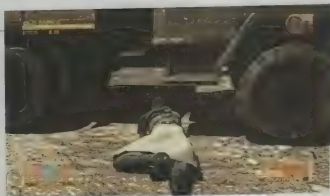
新たなシステムが増えた今作。まだ使えるアイテムや武器が少なく、任務がシンプルなゲーム序盤であらゆることを試しておこう。特に初心者はACT1のうちに様々な操作を体に叩き込んでおくことにより、その後のプレイがスムーズになる。ＣＱＣやMk.Ⅱの操作、さらにオクトカムの利便性にも触れておくべきだ。

中でもオクトカムによる擬態の効果は大きい。どこまでスネークが擬態ができるのか、確認しておくとよい。

オープニング

スネークはかつての上司キャンベルにより、リキッドの暗殺を依頼される。中東に潜伏するリキッドの消息をつかむべく、民兵のオペレーターに扮して戦闘区域へと潜入した。最初にスネークが降り立った場所は、激しい戦闘が繰り広げられる中東の市街地だ。目的地までの距離も短いので、操作方法などを確認するつもりで進んでいこう。

①トラックの下をくぐって進む

スネークが降り立った場所は、資材やトラックに囲まれた場所だ。すぐそばで激しい銃撃戦が起こっているので、早く抜け出そう。最初の目的地に向かうには、まずⒶ地点まで進む必要がある。オタコンから無線が入り、進み方を指示してくれるので、トラックの下に潜り込み、ホフクで進んでいこう。

スネークの右手に停まっているトラックの下にあるレーションを拾ったら左手のトラックの下からⒶ地点に向かおう。

②銃撃戦を避けて北へ

積み重なった箱の陰に隠れて戦況を確認すると、左手の道は激しい銃撃戦が繰り広げられている。しかし、Ⓑ地点から目的地へ行こうとすると月光が現れる。月光を避けるために銃撃戦が行なわれていた道へ引き返し、目的地を目指そう。戦闘は終わっているので、安全なルートになっている。

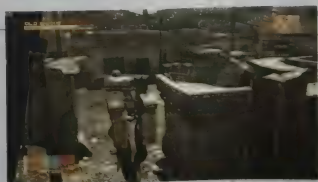
Ⓑ地点付近には死体のそばにAK-102が落ちているので拾っておこう。△ボタンで敵兵を持ち上げれば、武器が入手できる。

③月光に見つからずに進め

民兵を蹴散らす月光との戦闘を避けて、北へ進む。月光の装甲は非常に頑丈なため、現状の装備で倒すことは非常に困難だ。攻撃された時のダメージも大きいので、月光に見つからないように進んで行くとよい。Ⓒ地点の瓦礫の下をホフクで通り抜け、左の壁沿いに進み、目的地へ向かうルートが最も安全だ。

月光は近づくと強烈な蹴りを繰り出してくる。これを受けるとLIFEが一気に減る。月光の様子を見て、近寄らないように移動しよう。

④建物内部を通過する

Ⓓ地点の建物を通過して目的地へ向かうルートもよい。建物の中には、レーションや弾薬などが落ちているので、ぜひ回収しておきたい。階段を上り、建物の上から飛び降りて進む場合、２階に上ってすぐ建物から飛び降りようとすると月光がやってくるので、見つからないように状況を見て飛び降りよう。

建物の上から月光の動きをよく観察して、隙を見て飛び降りよう。見つかると、建物の中を攻撃してくるので注意。

メタルギアMk.Ⅱと合流

大量の月光が出現する戦闘区域をオクトカムスーツを駆使して脱出したスネークは、市内へと潜入した。リキッドの行方を探るためには、米軍の情報提供者のラットパトロール・チーム01に会わなければならない。しかし、情報提供者との合流前に、サニーとオタコンの共同開発で製作された、サポートツール、メタルギアMk.Ⅱとの合流地点へと急ぐ。

〈1〉大通りを抜け建物の中へ

大通りを進もうとすると、PMC兵が2人巡回しているので、建物内部を進むようにしよう。内部にはレーションやアーセナル湿布といった回復アイテムが落ちているので、こまめに拾うとよい。Ⓐ地点には装甲車が停まっており、PMC兵も巡回しているが、廃車に隠れて進んで見つからないようにしよう。

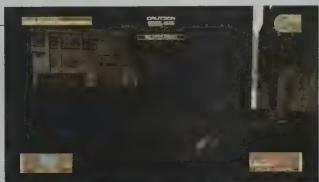
この建物内には敵はいない。奥に進むと、ホフクで通り抜けられる壁がある。ここを抜けて外に出る。中でアーセナル湿布を入手しよう。

〈2〉壁穴をくぐり抜けてさらに進む

Ⓑ地点に進み、ホフクで瓦礫の下を進もうとすると、民兵がPMC兵に銃殺される。敵が近くにいる可能性があるので、気付かれないように。PMC兵をスタンナイフの電撃攻撃で気絶させれば、武器を奪うこともできる。ただし、PMCが所持する武器にはロックが掛かっており、この時点で使用はできない。

民兵が死亡し、PMC兵がいなくなった隙に穴から出よう。背後から近づきスタンナイフの電撃攻撃で気絶させ、武器を奪おう。

〈3〉物音をたてないように進む

この付近は、空き缶や空き瓶がたくさん落ちている。蹴って物音を立てると、PMC兵が物音に反応して近寄って来るので、発見されて攻撃を受けることもある。進んでいる時に誤って空き瓶を蹴ってしまったりすることがあるので、足下に注意して物音を立てずに進んでいこう。

PMC兵は物音のした位置にやって来て周辺を調べ始める。誰もいないのが分かるとその場から立ち去るので、焦らずに隠れよう。

〈4〉出口まで走り抜ける

Ⓒ地点付近ではPMC兵が2人巡回している。慌てて飛び出すと発見されることもあるので注意しよう。PMC兵が通り過ぎるのを待ち、背後を通過する。なお、やむなく見つかってしまった場合は、たくさんのPMC兵と戦わなければならないので、画面が切り替わる場所まで一気に走り抜けてしまってもよい。

Ⓒ地点のPMC兵は壁に隠れてやり過ごすのが、最も安全だ。なお、建物の中で物音を立てると近づいてくるので気をつけよう。

メタルギアMk.Ⅱと合流

中東：レッドゾーン | MIDDLE EAST RED ZONE |

■Mk.Ⅱ合流デモ後にのみ取得できるアイテムは、P.118を参照

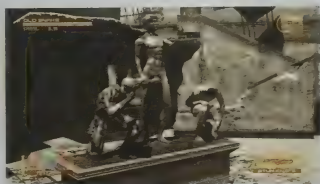
＊AK-102は5.56×45mmとして入手します

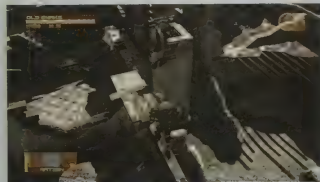
① PMC兵の背後を進む

PMC兵が1人巡回しているので、背後を追って進む。こちらに歩いて来たら、箱の影に隠れてやり過ごそう。ただし、このPMCはひとつの場所を行ったり来たりしているだけなので、それだけでは前に進むことができない。PMC兵の背後に近寄り、スタンナイフの電撃攻撃やCQCで気絶させるとよいだろう。

背後から音を立てずに歩いて近づき、スタンナイフの電撃やCQCで気絶させよう。

② 壁に隠れてPMCと一緒に進むルート

外を巡回するPMC兵と並行して、廃墟の中を進んでいくルートもある。壁1枚を隔てた至近距離に敵がいることになる。廃墟の中はアイテムこそ少ないが、隠れるスペースがたくさんあるので、前へ進みやすい。ただし、廃墟の中もPMC兵が1人巡回しているので、注意が必要だ。このルートは2ヵ所にいるPMC兵に気をつけながら進んでいく。

スネークの出現位置近くにある像の台座に立ち△ボタンを押すと、銅像に擬態できる。

廃墟の中のPMC兵にも要注意。気絶させると通りを往復しているPMC兵に気付かれてしまうので、物陰に隠れてやり過ごそう。

廃墟の中の階段を上り狭い足場を進むと、即席ラーメンとPlayboyを入手することができる。

! 空き瓶、空き缶に注意

この付近は空き缶や空き瓶が多いので、間違って蹴ってしまわないよう注意が必要だ。物陰に隠れながらPMC兵の背後を進む場合、足もとに落ちている空き瓶には要注意。物音に気付いたPMC兵は音がした場所にやって来るからだ。PMC兵が味方の応援を呼ぶ前にスタンナイフの電撃攻撃で気絶させるのも手だ。

箱が積み重なった下に空き瓶が落ちており、蹴ってしまうと、PMC兵に気付かれる。隠れる時も注意しよう。

ドレビンと出会う

スネークは、合流したメタルギアMk.Ⅱから ソリッド・アイと呼ばれる万能ゴーグルと身を守るための制音銃を受け取った。メタルギアMk.Ⅱは潜入をサポートする遠隔機動端末で、オタコンとのやり取りもMk.Ⅱを使用する。情報提供者との合流地点へ急ごうとするも、外ではPMCと民兵の銃撃戦が始まっていた。慎重に潜入しよう。

中東：レッドゾーン | MIDDLE EAST RED ZONE |
(Mk.Ⅱ合流デモ後)

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。
■このマップのアイテム配置は、Mk.Ⅱ合流デモ後にのみ取得可能 Mk.Ⅱ合流デモ前に取得できるアイテムは、P.116参照

■このマップのAK-102は、本体を所持しているため、全て5.56×45mmとして入手する。ただし、AK-102本体はドレビンと会った後に、まとめてドレビンポイントに換算される。

※このマップでは、民兵とPMC兵が交戦状態のため攻略の目安となるPMC兵の位置を示しています

① 装甲車側を進むルート

ＰＭＣの装甲車を利用し、ＰＭＣ陣営を民兵との戦いに乗じて進むルートだ。装甲車の後ろに隠れながら、入り口を目指そう。Ⓐ地点のダクトをホフクで進めば、中に入ることができる。ただし、この装甲車は前進するまでしばらくは大通りに出ずに隠れて待とう。ダクト前のＰＭＣにも注意すること。

停車した装甲車の後ろを回ってすすめばＰＭＣ兵に見つかりにくい。目的地へ続くⒶ地点のダクトまで慎重に進むこと。

② 民兵の援護をしながら進むルート

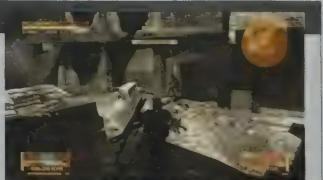
入り口までの距離はあるが、民兵陣営を進むルートのほうが利点も多く、リスクが少ないのでおすすめ。まず建物の外に出ようとすると、ＰＭＣ兵が３人いる。このＰＭＣ兵は攻撃などせずやり過ごそう。大通りを渡り民兵陣営に進んで行くと、戦闘中の民兵から援護をするように頼まれる。民兵を援護しながら、入り口を目指していこう。

メタルギアMk.Ⅱと合流地点の建物正面から大通りに出て、ＰＭＣ兵の背後を進む。この３人のＰＭＣ兵に攻撃する必要はない。

メタルギアMk.Ⅱとの合流地点のハシゴを上って、上からＰＭＣ兵を攻撃することも可能だ。

目的地付近に対戦車ミサイルのRPG-7が落ちているので、これを使って攻撃してくる装甲車を狙い撃てば英雄度は上昇する。

! 民兵を援護して英雄度を上げる

市街戦でＰＭＣ兵を倒すと、民兵のスネークに対する英雄度が上がり、民兵から攻撃を受けないようになる。さらに民兵のアジト内でも攻撃を受けずにすむので、簡単に前進することができる。この後のことも考えると、この戦闘ではできるだけ援護をして民兵の英雄度を上げておいたほうがよい。

民兵に援護を頼まれたら、PMC兵を攻撃しよう。AUTO AIMで民兵を誤射しないように注意。

ドレビンと出会う

中東：民兵アジト | MIDDLE EAST: MILLITIA SAFE HOUSE
■弾薬の設置条件については、P.278を参照。
5.56×45mm
ANEST. (.22)
火炎瓶
ANEST. (.22)/5.56×45mm/.45ACP
RPG-7 AMMO.
RPG
AK-102
中東民兵服
Playboy
（向かって右から順にロッカーの中）
グレネード
白燐グレネード
スタングレネード
スモークグレネード
RPG-7 AMMO.
♫ THEME OF TARA
5.56×45mm
AK-102
アーセナル湿布
ペンタゼミン
GSR
Mk17
Mk17
GSR
.45ACP
ANEST. (.22
リゲイン
即席ラーメン
×3
（走って来る）
5.56×45mm
1
A
■このマップのAK-102は、本体を所持しているため、全て5.56×45mmとして入手する。ただし、AK-102本体はドレビンと会った後に、まとめてドレビンポイントに精算される。
民兵 ※初期配置です。また、死傷者は示しておりません

〈1〉暗視モードを活用

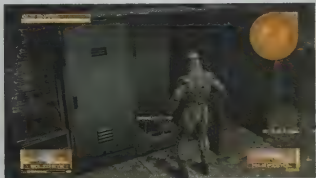
民兵のアジトは地下施設ということもあり、暗い。ソリッド・アイの暗視モードを使えば、足跡をたどって進むことができる。暗視モードを使用すると、ソリッド・アイのエネルギー消費が早くなるので、バッテリー残量に注意して進んでいこう。 暗視モード切り換えは、L2+□ボタンだ。

友好状態の時はソリッド・アイで表示される民兵情報の「Milita」の文字が青になる。

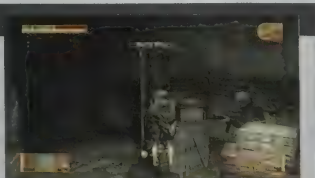
〈2〉民兵と敵対している場合の潜入方法

ここに来るまでに民兵殺害してしまっていると、民兵はスネークに対して攻撃を仕掛けてくる。すべて倒してしまっても特に問題はないが、それなりに数は多いので、できれば安全にやりすごしたい。通路で出くわした場合は脇道に潜んで通過するのを待とう。部屋で遭遇した場合は、気づかれる前に麻酔銃で対処すれば問題はないだろう。

敵対している民兵は麻酔銃で排除する。また、天井の電球を撃って破壊すれば見つかりにくくなる。

通路の奥から民兵が走ってくることがあるので、声が聞こえたら近くの岩陰に隠れてやり過ごそう。

Ⓐ地点のロッカーには中東民兵服が入っている。これを着れば、友好状態でなくても民兵を殺害しない限り攻撃されることがない。

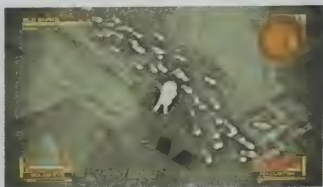
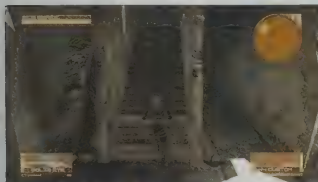
! アジト内のアイテムを回収

アジト内に散らばっているアイテムを安全に回収するには、英雄度が中立以上でないと難しい。敵対している場合は中東民兵服を着て、アイテム回収を行おう。ちなみに、英雄度が低くても中東民兵服を着用していれば、民兵にレーションを与えて英雄度をアップさせることも可能だ。英雄度を上昇させたい場合はぜひ利用してほしい。

アイテムをあげるには、民兵の英雄度が中立以上でなければダメ。敵対している場合、受け取ってもらえない。

メリルたちと合流

ドレビンと出会ったことで、ドレビンショップが利用可能になった。スネークが同じ武器を複数入手すると、２挺目からは全て自動的にドレビンに売却され、ドレビンポイントとして使用可能となり、弾薬はそれぞれの残弾数に追加される。戦闘の状況に応じて、武器・弾薬の購入、ロックの解除など手持ちのドレビンポイントを確認しながら利用しよう。

〈1〉足跡をヒントに進め

情報提供者との合流地点へ向かうには、崩壊したビルを通り抜ける必要がある。このビルは建物の損傷が激しく迷路のように入り組んだ構造のため、出口を探すのが非常に困難だ。ソリッド・アイの暗視モードを使って、民兵の足跡をヒントに進んでいこう。武器・アイテムの回収も忘れずに。多くの武器を回収してドレビンに売却していこう。

暗視モードにすると、民兵達が通った足跡が見える。これを頼りに進んで行けば、目標地点にたどり着くことができる。

スタート地点近くにはカスタムパーツのダットサイトやPlayboyなどさまざまなアイテムが落ちている。回収してからビルに入ろう。

腰ほどの高さであれば、廃墟の中の段差は乗り越えて前進することができる。乗り越え可能な段差は画面下にアイコンが表示される。

〈2〉民兵を援護する

足跡を追ってビルの中を進んでいくと、窓越しに民兵がＰＭＣ兵と戦闘をしている。民兵と一緒に壁の穴から通りのＰＭＣ兵を攻撃してあげると、英雄度を上昇させることができる。民兵の英雄度を上げておけば、この後の潜入はかなり楽になる。すでに友好状態にあるならば、通り過ぎても構わない。

壁の穴から、主観で通りのＰＭＣ兵を攻撃。辺りのＰＭＣ兵を一掃してあげよう。

〈3〉壁ぎわに沿って進む

民兵達の援護をした後、建物の先を進んでいくと、突然天井が崩れ落ちてくるがダメージはない。崩壊した瓦礫の先を直進すれば、民兵の足跡を再び見つけることができる。その先に細い足場が続く場所があるので、左側の壁に張り付いて進んで行こう。エルードで進んでもOKだが、途中で落下しないように。

写真右側に飛び降りてしまうと、スタート地点に戻ってしまうので、必ず写真左側の壁の穴から飛び降りるようにしよう。

メリルたちと合流

中東：ダウンタウン | MIDDLE EAST DOWNTOWN |

（装甲車到着後）

スタングレネード

（装甲車到着後）

リゲイン。（2Fベランダ）

AK-102（2F死体のそば）

P.126

A B C D

1 2 3

P　PMC兵

※このマップでは、民兵とPMC兵が交戦状態の[illegible]攻略の目安となるPMC兵の位置を示しています。

〈1〉ドラム缶を入手

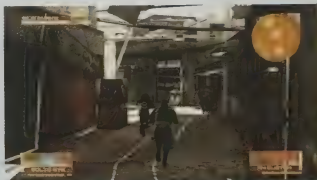
ミッション開始と同時に手に入るドラム缶は、さまざまな場面で活用できる。中に隠れて敵の目から逃れるのもちろん、転がって敵兵を蹴散らし、ダメージを与えることも可能だ。ただし、転がりすぎるとスネークが酔って吐いてしまう。こうなると気力が減少してしまうので注意だ。

ドラム缶は今回のミッションでの利用価値は意外に高い。重量があるので、普段は装備アイテムから外しておいてもよいだろう。

〈2〉ハシゴを上り建物の上へ

大通りはたくさんのＰＭＣ兵がいるので、ホフクで隠れながら進んでいこう。Ⓐ地点まで来たら、ハシゴを上って建物の上を通って進む。また、建物の上には迫撃砲があるので、ＰＭＣ兵を楽に倒すこともできる。Ⓑ地点に来たら建物の上から飛び降り、激しい戦闘で行き止まりになっている左側を避けて、右側の廃車の下をホフクで進もう。

Ⓐ地点のハシゴを上ると、迫撃砲がある。△ボタンで操作可能になり、右スティックで照準を合わせ、R1ボタンで攻撃。

Ⓑ地点から下に飛び降りる。そして、右手に停まっている廃車の下には隙間が空いており、ホフクで通り抜けることができる。

ハシゴを上らずに、右手の裏通りを進むルートもある。この道は民兵達の進行ルートになっているので、友好状態ならこちらを通ろう。

〈3〉民兵を援護しながら進むルート

極力戦闘を行わず安全に進むのなら、Ⓒ地点を通るルートを選択しよう。戦闘に自信があり英雄度を上げながら進みたいのなら、民兵とPMC兵が戦闘を行っているⒹ地点から進行してもよい。ここではPMC兵から激しい攻撃を受けることになるので、近くにある障害物や壁に身を隠しつつ、敵兵を排除していこう。

英雄度が低い場合は中東民兵服に着替えて潜入し、民兵達の後を追っていこう。戦闘に参加すれば、英雄度をあげることができる。

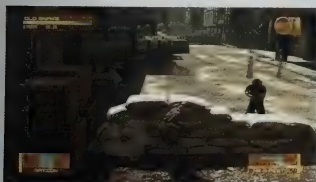
〈1〉建物内部を通る

路地から迂回したら、Ⓐ地点のビルを通り抜けて進もう。１階奥の窓を乗り越えてビルを通り抜けると、裏通りに出ることができる。なおビルから抜け出しⒷ地点まで来ると、駆け込んでくるＰＭＣ兵に出くわすので、すぐに近くのバンの影に隠れて進んでいこう。見つからないようにやり過ごすのがベストだ。

Ⓑ地点付近に来ると、奥からＰＭＣが走ってくる。停まっているバンやゴミ箱の陰に隠れて様子を見よう。

〈2〉民兵とPMCの戦闘を避けて進め

Ⓒ地点では直前の壁に張り付いて、ＰＭＣ兵をやり過ごし、Ⓓ地点ではＰＭＣ兵の後ろから静かに麻酔銃などで無力化しよう。目的地のビル前は激戦区だが、Ⓔ地点のダクトを通れば比較的安全に進行できる。ビル入り口は２つあるが、Ⅱのほうがオススメだ。あまり戦闘には参加せずに、ここは早くビルに入ったほうがよいだろう。

Ⓔ地点のダクトをホフクで通り抜ければ、目的地のビルの扉は目の前だ。航空攻撃を避けて急いで中に入ろう。

民兵の援護をしてもよいが、ビルの入口はすぐそこなので戦闘は無視して前進する。

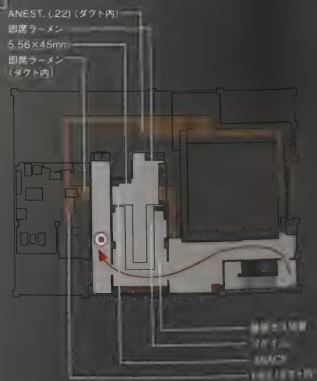
入口Ⅰから潜入する際は、一気に走り抜けてしまおう。ただし、ＰＭＣ兵の正面を走ると危険。地面のくぼみをホフクで移動しよう。

! スナイパーのアイテムを奪取

Ⓐ地点のビルにはスナイパーが2人いる。ビル内の階段を上り、３階まで進むと、レーザーサイトやスナイパーが持つM14EBRが入手可能だ。ビル内の階段を上っていくとＰＭＣが１人降りてくるので、鉢合わせにならないように注意しよう。２階の踊場で待機してやり過ごすか、麻酔銃で眠らせてしまってもよい。

１人はこの場所にいる。気付かれる前に麻酔銃で眠らせよう。

メリルたちと合流

中東：アドヴェント・パレス | MIDDLE EAST: ADVENT PALACE |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

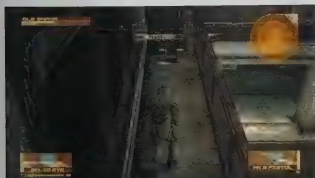
〈1〉アイテムをこまめに回収

このビルの４階に情報提供者との合流地点がある。ビル内部にはＰＭＣ兵も民兵もおらず、容易に進むことができる。武器やアイテムがたくさん落ちているので、回収しながら進もう。トラップで設置されているクレイモアや睡眠ガス地雷もホフクで回収するか、メタルギアMk.Ⅱを使えば解除可能だ。

トラップはメタルギアMk.Ⅱを近づけ、◎ボタンを押せば、解除ができる。この機会にアイテム回収を行なおう。

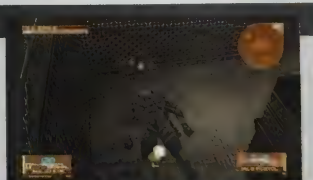
〈2〉階段は各階に2ヵ所

１ヵ所の階段を使って４階まで行こうとすると荷物で塞がっていて先に進めないことがある。各階に到着するたびに地図で階段が通行できるか確認して、４階を目指そう。北側の階段を使って３階に上がり、３階は吹き抜け沿いに進み、南側の階段を使って４階へ。４階に出たら、道なりに進み建物の中に入れば、情報提供者との合流地点だ。

各階に上るたびに、マップを開いて行き止まりの位置を確認しよう。オレンジのxが付いている場所は通れないので、迂回して進もう。

ビル内は敵がいない。多数の武器とアイテムが落ちているので、トラップに注意して探索してみよう。

４階に上ると、一度屋外に出てから、建物に入る。この建物の入口付近にもトラップがあるので、最後まで油断禁物だ。

！ トラップに注意

各階の階段付近、４階の建物入口など、ビルの中にはトラップがたくさん仕掛けられている。クレイモアや睡眠ガス地雷は近づくと爆発するので、注意が必要だ。睡眠ガス地雷はスネークが眠ってしまうので、左スティックを動かして、起こしてあげよう。アイテム回収に専念しすぎて、トラップの存在を忘れないように。

睡眠ガス地雷を踏むと、気力がゼロになり、その場で眠ってしまう。左スティックを素早く動かし、スネークを回復させよう。

ヘイブン・トルーパーとの戦闘

情報提供者、ラットパトロール・チーム01の隊長はメリルだった。メリルと久しぶりの再開を果たしたスネーク。リキッドの居場所を突き止めたスネークであったが、ビル内部にリキッド私兵部隊のヘイブン・トルーパーが侵入して、取り囲まれてしまう。スネークはメリル達と協力してビルから脱出しなければならない。

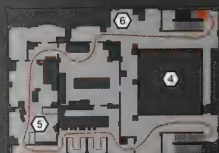
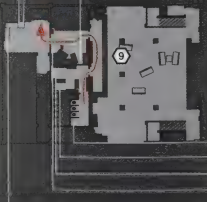
中東：アドヴェント・パレス | MIDDLE EAST: ADVENT PALACE |

※このマップではイベント戦闘のため、ヘイブン・トルーパーの位置は示しておりません。

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。
※このページに記載している以外のアイテム配置は、P.128同様です。ただし、メリルに会う前に回収したアイテムはなくなります。また、クレイモアと[illegible]ガス地雷はヘイブン・トルーパー戦では発生しません。

4F

3F

2F
リゲイン
GP30
グレネード
40mm G. (GP30)

1F
5.56×45mm
リゲイン
ANEST. (.22
スモークグレネード

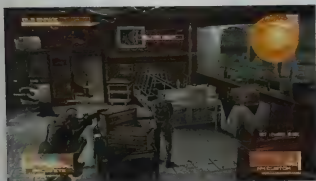
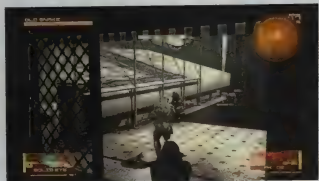
1 建物の特性を生かして進め

脱出ルートはメリルたちと合流するため通ったものとは異なる。ヘイブン・トルーパーからの攻撃を避けるため、建物中央の吹き抜け部分は極力長居せず、メリルたちと一緒に迂回して１Ｆへと向かう。遮蔽物が多く攻撃を避けやすいルートだが、５人で行動するには窮屈だ。常に立ち位置に気をつけること。

吹き抜け部分を通る時は慎重かつ迅速な応戦が必要となる。先に進んでルートを作るか、敵の迎撃に専念するか状況を見極めよう。

②メリル達と協力して脱出せよ

ヘイブン・トルーパーを倒すには、メリル達とのチームワークが不可欠だ。部隊の誰かが死亡するとゲームオーバーとなるので、援護しながら進んで行こう。また、メリル達を誤射してしまわないよう、武器の操作にも注意したいところ。ベースラインマップに仲間の位置も表示されるので、確認しながら進めば取り残されることもない。

単独で行動するよりも、メリル達の位置を確認しながら歩調を合わせ、できるだけ一緒に進んで行こう。

援護しながら進んで行くが、間違ってメリル達を銃撃しないように、立ち位置には常に気をつけよう。

4階での銃撃戦は、ヘイブン・トルーパーの数も多くない。チームワークで迎撃すれば、簡単に突破することができる。

③4階ダクトを通るルート

4階にはダクトがあり、ホフクで通り抜けて3階に下りることも可能だ。ここを通って先回りしておけば、敵を奇襲することができるので、メリル達より先回りして援護をすることができる。なおこのダクトの中にもアイテムが落ちているので、回収しながら進んで行こう。

ダクト内にはアイテムが落ちている。3階への近道なので、アイテムを回収しつつ3階へ向かい、敵へ奇襲攻撃を仕掛けよう。

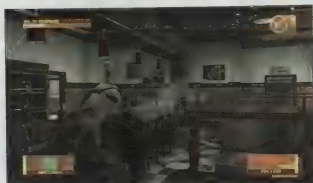
④AUTO AIMで敵を攻撃

3階に下りると、敵の増援がやって来て、吹き抜けで銃撃戦が繰り広げられる。メリルに援護を頼まれるので、敵を攻撃していこう。マニュアル照準でヘッドショットを狙うのもよいが、AUTO AIMで連続攻撃したほうが操作は簡単で安全だ。ただし、戦闘に夢中になってメリル達に置いて行かれないように。

ヘイブン・トルーパーは軽快な動きで攻撃を仕掛けてくる。マニュアル照準だと命中させづらいのでAUTO AIMで撃ちまくろう。

⑤ 遮蔽物を利用して応戦

3階での戦闘は、吹き抜け越しにヘイブン・トルーパーを迎撃し、その後、西側の部屋でさらに戦う。吹き抜け部分では、手すりに隠れて、銃声が落ち着いたところを立ち上がって応戦するとよい。隠れていても飛び跳ねて頭上から攻撃してくる敵もいるので注意すること。西側の部屋ではソファやテーブルに隠れながら応戦する。

定位置から攻撃してくるヘイブン・トルーパーは、ライフル系の武器でヘッドショットを狙いやすい。

狭い部屋では敵が次々とやって来るので、隠れてばかりいるときりがない。多少のダメージは気にせずに応戦しよう。

スネークが装備している武器の弾数が少ない状態でアキバに近づくと、弾薬をもらえることがある。ありがたく受け取っておこう。

⑥ トラップを仕掛けて敵を一掃

3階の吹き抜けでの戦闘が終了した後、増援のヘイブン・トルーパーがやってくる。状況によっては前方のヘイブン・トルーパーとの挟み撃ちになってしまうので、非常にやっかいだ。ここは階段付近にこのビルに来た時回収しておいたクレイモアや睡眠ガス地雷を設置しておこう。うまくひっかかってくれれば、増援部隊の戦力を大きく減らせる。

できるだけ増援部隊の数を減らしておきたいので、トラップはなるべく複数仕掛けておこう。

増援部隊との戦闘は遮蔽物の少ない通路で行われるため、ダメージが大きくなりがち。とにかく素早く倒そう。

天井から接近してくるヘイブン・トルーパーも、AUTO AIMで対処して問題ない。トリッキーな動きに惑わされるな。

〈7〉狭いスペースを生かして戦え

２階に下りると、今度はトイレ周辺の部屋での戦闘となる。非常に狭い上、床に瓦礫などが散乱し足場も悪い。そのため敵と出会い頭に遭遇する可能性が高く、非常に危険な地域だ。常に武器を構え、慎重に進むようにしよう。また挟み撃ちになりやすいため、後方への警戒も怠らないように。

仕切り越しに突然現れる敵はＣＱＣで応戦しよう。ただしヘイブン・トルーパーも素早く応戦してくるので要注意だ。

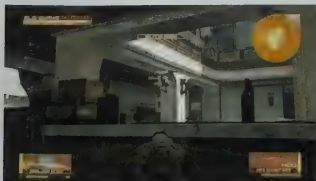
〈8〉アキバがトラップを解除

２階のトイレ付近Ⓐ地点にアキバが仕掛けた赤外線センサー式の爆弾がある。先へ進むには仕掛けたアキバに解除を頼む必要がある。しかし、トイレの近くまで来るとアキバがトイレで気絶してしまう。ヘイブン・トルーパーと戦いながらアキバの目覚めを待つか、しゃがんで叩き起こしてあげよう。

気絶しているアキバのそばでしゃがみ込むと画面下にアイコンが表示される。Ⓐボタンで、アキバを叩き起こすことができる。

〈9〉突入部隊を迎撃する

アキバのトラップ解除が済んだら、床の穴から１階へ飛び下りる。１階に下りると、壁を破り、装甲ドーザーとヘイブン・トルーパーが突入してくる。スタングレネードを投げ込んでくるので、装甲ドーザーに背を向けて、閃光を避けよう。なお、1Fに下りる前の穴をローリングで飛び越えるとGP30が入手できる。

メリル達との立ち位置に注意。攻撃中に間違ってぶつかったり、攻撃の邪魔になると怒られてしまう。

1階カウンター裏での戦闘は、しゃがんでカウンターに隠れ、敵の銃撃が止んだスキに立ち上がって攻撃する。

スタングレネードを投げ込まれると、一瞬画面が真っ白になる。閃光はとても強力なので、直視しないように背を向けよう。

リキッドのもとへ

ラットパトロール・チーム01とともにビルの脱出に成功したスネークは、リキッドが潜伏しているPMCキャンプを目指す。リキッドを暗殺し、彼の蹶起を阻止するというスネークの任務は果たして成功するのだろうか。キャンプ前からPMC兵の数も増え、厳重な警備となっていく。サポートアイテムを駆使して、慎重な潜入を心がけよう。

〈1〉民兵を援護しながら進む

地下駐車場でメリル達と別れた後、リキッドのいるPMCのキャンプへと向かう。駐車場北の崩れた壁から地上に出ると、民兵の戦車がやってくる。戦車の背後を追いかけるようにして進めば、PMCからの攻撃も回避しやすい。戦車が破壊されないよう、援護をしながら進んで行こう。Ⓑ地点にいる戦車へジャベリンを打ち込んでくるPMCは必ず排除。

戦車の真後ろに隠れて、前進する。戦車から離れて進むなら、民兵を援護しながら少しずつ前進しよう。

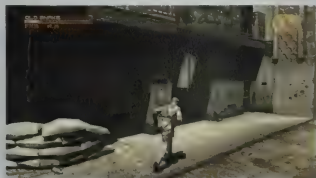
Ⓐ地点の建物のハシゴを上り、壁張り付きで向かいのビルへ移ろう。通りのPMC兵を攻撃して戦車の進行を応援する。

民兵の戦車が破壊される前に、Ⓑ地点の建物2階にいる、戦車に向かってジャベリンを撃つPMC兵を排除しよう。

〈2〉建物の上を通り、目的地へ

目的地付近にはバリケードがあり、道がふさがれたままだ。民兵の戦車が近くまで来れば、戦車がバリケードを砲撃して破壊してくれるので前進することができる。しかし、戦車が破壊されてしまうと、バリケードは残ったままで先に進むことができない。その時はⒹ地点の建物にあるハシゴを上って、バリケードの裏側へ出よう。

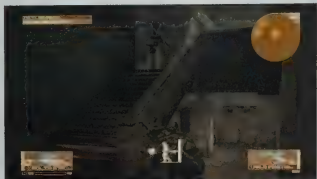
Ⓒ地点の建物の上を通れば、戦闘を回避して進行できる。さらにジャベリンが落ちているので、回収して進んでいこう。

戦車を巨大アーチの手前まで前進させよう。そうすると、戦車がバリケードを破壊してくれる。PMCに見つからないように進もう。

Ⓓ地点のハシゴを上っても、バリケードの裏側へ出ることができる。地上にはPMC兵がいるので注意しよう。

〈1〉PMCが背を向けた隙に前進

公園内部にあるＰＭＣのキャンプにリキッドは潜入している。厳重な警備が敷かれているので、とにかく見つからずに進むことが先決だ。公園に続く通りを進むと、ＰＭＣが２人歩いてくる。Ⓐ地点に倒れている廃車の影に隠れて、ＰＭＣが通り過ぎるのを待とう。正面入口から潜入するのは困難なので、Ⓑ地点の建物を通り内部に潜入しよう。

兵士達の死体に紛れて死んだふりをして、ＰＭＣをやり過ごすこともできる。ホフク中に△ボタン長押しで、死んだふりができる。

Ⓑ地点の建物に入るまでに、ＰＭＣが１人巡回している。ＰＭＣが背を向けたスキに足音に気を付けて建物に入ろう。

Ⓑ地点の建物２階にはＰＭＣが１人巡回している。一気に進むと発見されてしまう。背を向けたスキにホフクで進もう。

〈2〉厳重な警備はソリッドアイを活用

公園へ潜入したら、ＰＭＣが背を向けたスキにⒸ地点まで進もう。このあたりは草むらが多いので、ホフクでカムフラージュ率を高めながら進めば見つかりにくい。Ⓒ地点の壁穴を抜けて、トラックや資材に隠れて進んでいこう。なお、Ⓔ地点の監視塔にもＰＭＣが１人いるので、背を向けたスキに塔の真下を通過しよう。Mk.2ピストルを使えばより安全だ。

公園内は２人のＰＭＣ兵が巡回している。手前のＰＭＣ兵が背を向けたスキに草むらをホフクで前進し、Ⓒ地点の壁穴を目指そう。

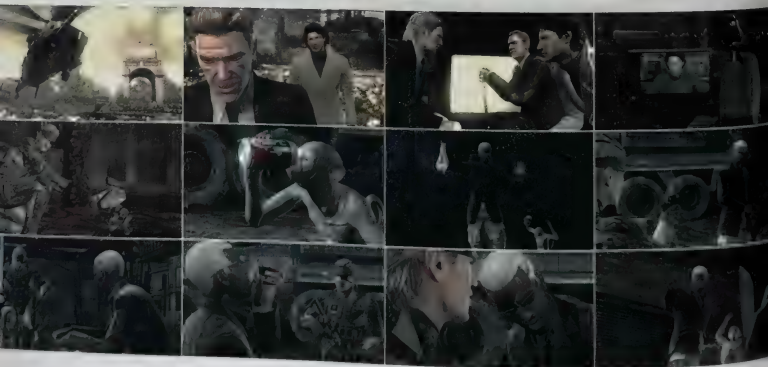
壁穴を抜け、左のフェンス沿いにホフクで前進するとⒹ地点に到着する。その後はフェンスとコンテナの隙間を壁張り付きで進もう。

ゴール近くにはＰＭＣ兵が１人巡回している。資材に隠れてMk.2ピストルで眠らせれば、すぐに前進することができる。

ACT 1 ストーリー解説

PMCと戦争経済、そして武器洗浄屋

民間軍事請負企業こと、PMC。リキッド暗殺を依頼されたスネークは、世界にはびこるその民間企業と戦争経済の関係性を知った。米国の喉元で起きたビッグ・シェル占拠事件によって世論の反発が高まり、米国が他国への軍事介入をしづらくなった状況を利用し、急成長を遂げたPMC。それは特定の国家や思想に左右されず、紛争地帯に対して傭兵の派遣や武器調達、現地の民兵の訓練などを行なうことで利益を上げてきた。現在の世界の軍事力におけるシェアは60%にも及んでいた。

PMC兵は旧来の傭兵と異なり、アームズ・テック・セキュリティ社が開発した戦場管理システムにより、体調管理から部隊内の意思疎通、戦況全体を見通すマクロな視点を一元化できる新世代の兵士なのだ。これにより戦場での民間人に対する虐殺や略奪は、大幅に軽減された。だが、徹底管理されているはずのPMCが蹶起するという情報が入り、その計画の首謀者がリキッドであるということで世界経済の崩壊を恐れて、国連も手を出せない。そこで、スネークが彼の暗殺を依頼された。世界経済を左右する一企業の人間を国連が公式に処理することはできないのだ。また、スネークは中東でドレビンと名乗る武器洗浄屋に遭遇した。彼らは登録されたIDを持つ兵士以外は使用できない銃を洗浄し、再販売するのを生業としていた。拡大する戦争経済の中では、そんな闇商人ですらシステムの一部なのだ。スネークは任務遂行のために、渋々ドレビンと提携することにした。

メリルとの再会から
ヘイブン・トルーパー襲撃へ

スネークにリキッド暗殺の依頼を話す際に、キャンベルがラットパトロール・チーム01のことを「信用に足る連中」と言っていたのも頷ける。スネークが中東で合流したその部隊を率いていたのは、シャドー・モセス島で行動を共にした女性・メリルだったのだ。彼女は、急激に老化したスネークの姿に驚く。そして、これまでのスネークへの想いに耽りつつ、冷静に中東における自身の活動を彼に報告した。メリルは3ヵ月もの間リキッドの行方を追い、彼が蹶起を企んでいることを確信したという。だが彼女は断言した。PMCの蹶起は、実現不可能だと。なぜなら、体内にナノマシンを注入された兵士を管理し、必要とあれば銃器などの武装類をロックできるサンズ・オブ・ザ・パトリオット（SOP）があるからだ。反乱や不要な虐殺も抑止するそのシステムを管理するAIは、開発元であるATセキュリティでも国防省でも最重要機密だ。それを第三者が操作することは不可能に近い。また、SOPのバックアップとしてPMCの査察を続け、リキッドの情報を上層部に報告してきたメリルは、スネークとの会話からその指示が全てキャンベルからのものだったことを知り、激怒した。血のつながった父親でありながらも、公的には伯父であるキャンベルに対して、メリルの嫌悪感は非常に強かったのだ。彼女らしくもなく、悪態をつきながら辺りを蹴散らしてしまう。だがその直後、メリルに一兵士としての心を呼び戻す事態が起きた。彼女の部隊が拠点としていた市街地の廃ビルに侵入者が現れたのだ。それはPMCの一般兵ではなく、「ヘイブン・トルーパー」と呼ばれるリキッドの私兵部隊だった。彼らは、PMC蹶起の障害となりえるメリル達を始末すべく、大人数で突入してきたのだ。

美女であり獣、正体不明の戦士達

ヘイブン・トルーパーの襲撃から逃れた後、ラットパトロール・チーム01の面々と別れたスネークは、再び単独行動へと戻った。そこでスネークは、オタコンやキャンベルからも知り得なかった謎の戦士達の姿を目撃する。リキッドが滞在するＰＭＣのキャンプ間近の街では、反政府軍の民兵達が快進撃を見せていた。スネークが物陰から一連の動きを見守っているなか、民兵達は戦車や装甲ドーザーまでも駆使し、街のバリケードを破ることに成功し、辺りは歓喜の声に包まれた。だが、キャンプ内部への突入自体は未遂に終わることになる。突如、正体不明の４人の強化兵たちがどこからともなく姿を現し、民兵達を襲い始めたのだ。狼のような四肢を持ち、装甲ドーザーを横転させる力を持つ者。鴉のような黒い翼を使って空を舞い、上空から民兵を襲う者。周囲の状況に擬態した上で、蛸のような触手によって民兵をいたぶる者。蟷螂（カマキリ）を思わせる多肢で、民兵を操り人形のように弄ぶ者。まるで獣のような姿と戦いぶりに、民兵の中からは「ビースト！」という叫び声まで上がった。そして、彼らはたった４人でありながら、圧倒的な戦力によって、反政府軍を一瞬にして壊滅させてしまうのである。物陰から一部始終に目を光らせていたスネークにも、４人の実体に関する情報はない。あの強大な力を持つ兵士達は、一体何者なのか？　４人の部隊が廃墟と化してしまった街から一瞬にして去った後、疑問を残したまま、スネークは、リキッド暗殺という自らの任務を最優先し、ＰＭＣのキャンプを目指すのだった。

リキッドの発見、そしてナオミとの意外な再会

目指していたＰＭＣのキャンプ内に潜入したスネークは、ついにリキッドを発見した。とはいえ、その姿自体はオセロットにしか見えない。ただ、かつてシャドー・モセス島においてスネークに倒されたリキッドの右腕を移植したことによって、その意識はリキッドの精神に支配されていた。スネークと同じく、ビッグボスのクローン体として生を受けた、リキッドの意識に。スネークは、ついに任務完遂の時が来たことを知る。キャンプ内において査察を行なっていたラットパトロール・チーム01が見守る中、リキッドに銃口を向けるスネーク。だが、その引き金は引かれないまま終わる。リキッドが無線機で一言合図を送ると、周囲のＰＭＣ兵が一斉にもがき苦しみ始めたのだ。手にしていた銃を落とし、地面に倒れ、やがて何かに取り憑かれたように力なく立ち上がり、素手で殴り合いを始める兵士達。その異変はスネークにも現れることになる。苦しみながらも必死に正気を保ち、リキッドに向けて銃を向けるスネークだが、意識が朦朧とし、狙いも定まらない。その最中、スネークの視線とリキッドの視線がかち合う。リキッドはスネークに語りかける。俺は自らの原点を超える、と。やがて膝をついてしまったスネークは、ますますぼやけていく視界の中で１人の女性の姿を見いだした。彼女はナオミ・ハンター。シャドー・モセス島事件で、スネークをサポートした人物だ。ナオミは、スネークの前でなんらかの注射を首に突き刺した後、リキッドに連れられ、脱出用のヘリに乗ってしまう。どうして、彼女はリキッドと一緒にいたのだろうか？―その後、メリルの部下であるアキバことジョニーは、なぜか１人だけ正常な状態を保っていた。そして彼は倒れてしまったスネークを救出するのだった。

ACT 2

SOLID SUN

固体の太陽

ナオミを助けるために南米へ

中東から帰還したスネークに与えられた安堵の時間は、短いものとなった。突如オタコンのモニターに、1通のビデオメールが届いたのだ。それは、ナオミからの緊急メッセージだった。彼女は今、南米にある施設に軟禁されて、リキッドに研究を強いられているという。リキッドの目的はSOPの乗っ取りなのだ。そのためには、ナノマシンの構造解析と相互通信の機構を調べなくてはならない。そこで、第1世代ナノマシンを開発したナオミがリキッドには必要だったということだ。彼女は言葉を続けた。リキッドは、中東でついにシステム介入の糸口をつかんだという。スネーク達に時間は残されていない。私を助けに来てという言葉を最後に残し、ナオミのビデオメールは止まった。また、キャンベルからの情報も入った。ナオミが軟禁されている南米の地は、PMCの活躍により権力を得た新政権と、旧政権の残党が組織した反政府軍の小競り合いが続いているという。そこはまた、リキッドの本拠地になっている可能性も高い。もしかしたら、ナオミのビデオメール自体、罠かもしれないのだ。だが、今のところリキッドにつながる手がかりは、ナオミだけだった。そのため、ナオミを救出して、リキッドの所在を突き止めるべく、スネークは南米の地へ飛んだ。到着までのわずかな時間を噛み締めるように煙草をくわえながら。

ブリーフィング中に入手できるアイテム

1. 即席ラーメン
2. カメラ（※2）
3. ♫続・ボクらの太陽 テーマ
4. バッテリー
5. 5.56×45mm

ノーマッド［NOMAD］

1F 2F

※ ♫はiPod®ミュージックのことを指します。　※2 カメラは未取得の場合

ACT 2におけるスネークの目的

南米にあるＰＭＣの拠点に潜入し、ナオミが捕らえられている研究施設へ目指す。そこからナオミを救出してくることが、この潜入の目的である。ナオミの命を救うだけでなく、リキッドの所在の判明と、スネークの老化の原因を知る手がかりにもなるかもしれないからだ。

ACT 2の流れ

前半は南米の反政府軍が拠点とする村からＰＭＣの拠点まで潜入を試みる。道中は反政府軍と行動を共にすることが多い。後半はスカウトの技術を駆使してナオミを追う単独作戦に移る。最後は南米から脱出。

ミッションブリーフィング
ナオミのビデオメールが届き南米へ。ＰＭＣと反政府軍が衝突する現地では、ヴァンプとその時点では正体不明のオクトパスが待っている。

↓

ナオミの研究施設へ ［P144-P155］
反政府軍の村からＰＭＣの拠点へ潜入する。道中、反政府軍の味方をすると潜入しやすい。その後、邸宅からナオミの研究施設へ。

↓

ヘイブン・トルーパー追撃 ［P156-157］
ナオミと再会を果たした後、研究施設に現れたヘイブン・トルーパーと強制的に戦闘となる。全て倒さなければ、先には進めない。

↓

ラフィング・オクトパス ［P158-161］
同じく研究施設内でＢＢ部隊の１人、ラフィング・オクトパスと強制的に戦闘が始まる。ここまでがACT2の前半部分となる。

↓

ナオミを追跡 ［P162-165］
連れ去られたナオミの足跡を追って、山道を単独で進む。大量の足跡からナオミのものを見極めながら進まなければならない。

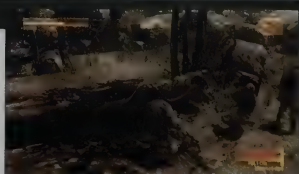
↓

ドレビンの装甲車で脱出 ［P166-169］
スネークを救出しにきたドレビンの装甲車に乗り、ＰＭＣの拠点から逃走する。スネークは機銃を担当し、ＰＭＣや月光を倒すことになる。

↓

ナオミとともに脱出 ［P170-171］
転倒したドレビンの装甲車を乗り捨てた後、おびただしい数の月光が暴れる街を駆け抜け、オタコンの脱出用ヘリのもとへと急ぐ。

！ 南米の反政府軍に紛れ込む

今回も中東と同じく、民兵である反政府軍とＰＭＣが衝突している土地での任務となる。ただし、南米では反政府軍を直接的に援護しながら、進行することが可能だ。もちろん単独行動を貫くこともできるが、反政府軍の力を利用する方が、潜入のしやすさやアイテムの入手しやすさなど、利点はたくさん挙げられる。

南米反乱軍服に着替えて民兵に同行するのもいい。この軍服自体が反政府軍を手助けすれば入手しやすくなる。

ナオミの研究施設へ

ナオミが捕われているという南米の地に到着したスネーク。そこでは反政府軍がＰＭＣの拠点に進軍中で、両者の衝突は激しさを増していた。スネークはその混乱に乗じ、ナオミがいるＰＭＣ拠点内の研究施設を目指すことにする。反政府軍を援護して施設を目指すか、単独行動を貫くか、潜入の方法は大きく分けて2つになる。

南米：谷間の村 | SOUTH AMERICA : CAVE VALLEY VILLAGE |

〈1〉捕らえられた反政府軍を救出し、戦闘を促す

スネークがたどり着いた反政府軍の村では、PMCによって鎮圧されている状態。スタート地点の崖から村を見下ろすと、PMCに捕らえられている反政府軍の姿が確認できる。見張りのPMC兵を倒すと、反政府軍が反撃を始める上、英雄度が上がり、潜入が楽になる。崖の上の草むらに隠れながらPMCを撃ち、反政府軍を救出しよう。狙撃後は、援護に来たPMC兵をも排除しつつ、しばらくは隠れているべきだ。すぐに立ち上がると、PMCに見つかり、スネークも攻撃を受けることになるからだ。Ⓐ地点にある小屋の扉を反政府軍が開けたら、中にある貴重な武器やアイテムを取りに行くのもよい。ただし、うまくPMCを排除していないと、反政府軍は扉を開ける前に倒れてしまう。

ホフクで草むらに隠れ、主観視点で確実にPMCを狙い撃とう。狙撃後は村の奥と左側から援護をしにくるPMCを早めに排除する。

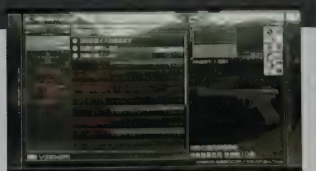
反政府軍が扉を開けないと、小屋に入れない。中には、ムーニャ、南米反乱軍服、水平2連などがあるので回収しておこう。

〈2〉村を遠回りして、段々畑へ

村の中央を進むのは困難なので、西側を迂回し、北東の段々畑に進もう。ローリングで屋根を飛び移っていくこともできるが、PMCに見つかりやすい。段々畑では、ソリッド・アイの暗視モードで地面に残った足跡を見れば、ルートがわかる。PMCと反政府軍が衝突したら、戦闘終了まで隠れて待つとよい。

Ⓒ地点からの段々畑で監視しているPMCは段差の下に隠れ、通り過ぎたら麻酔銃で撃つとよい。しゃがんでいれば、見つからない。

! 基本は麻酔銃で

周囲で激しい戦闘が起こらない状況なので、麻酔銃で音を立てずに潜入しよう。ソリッド・アイでPMCの位置を確認していれば、各倉庫にあるアイテムを取るのもさほど難しくはない。Ⓑ地点は、PMCが岩のそばまで来て、村の中で最も見つかりやすいところ。岩の裏から麻酔銃で静かに始末するとよい。

村も段々畑も、発見されると逃げるのが非常に難しい。麻酔銃とソリッド・アイの使用は必須だ。カムフラ率も高めておこう。

ナオミの研究施設へ

南米：谷間の村 | SOUTH AMERICA : CAVE VALLEY VILLAGE |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

A
B
1
2
アーセナル湿布

P PMC兵
※PMC兵の位置は初期配置です。

1 反政府軍とともに隠密作戦

道なりに前進していくと、４人の反政府軍に追いつく。英雄度が上がっていればスネークの味方だ。ＰＭＣに見つからないように進む彼らの後を追っていこう。カムフラ率を高めて、ところどころにある倒木や岩に隠れながら進むとよい。前進するのは、反政府軍兵が手を振って合図をした時ベストだ。

スネークが合流後、４人の反政府軍は二手に分かれる。どちらかについていこう。ゴール手前で、再び全員が集まる。

2 戦闘が起こったら近道を抜ける

反政府軍の４人とＰＭＣが遭遇してしまい、戦闘が始まることがある。その場合、反政府軍を援護しつつ、混乱に紛れて突破しよう。英雄度が低く、スネークが反政府軍に仲間と認められていない時も同じだ。ただ、Ⓐ地点にはホフクで入れる洞窟があり、そこに戻って近道するのが最も安全。ほかの場所にはほとんどアイテムがないのに対し、この洞窟には２つのアイテムがあるのも見逃せない。ただし、発見されているのに洞窟に入ると、出口で何人ものＰＭＣが待ち伏せをしてしまうので注意。洞窟を出たら、単独で東側へ崖沿いに進もう。大きな岩はスネークが隠れるのにも役立つが、ＰＭＣを確認しづらいという難点もある。ベースラインマップや、スレットリングに目を光らせておくこと。

穴の出口にはＰＭＣがいたら、麻酔銃で倒し、洞窟を出よう。暗い洞窟内ではソリッド・アイの暗視モードを活用するとよい。

Ⓑ地点では、段差の上にＰＭＣ兵が１人、巡回している。段差の下をホフクで進めば、見つかることなく進める。

! 反政府軍の動きに合わせて

隠密作戦中は、反政府軍がホフクをしている時はスネークもホフクし、反政府軍が前進した時のみスネークも前進し、ＰＭＣとの無駄な衝突は避けよう。戦闘が始まってしまった場合も、反政府軍との役割分担を考え、スネークが狙うべきＰＭＣを決めるとよい。その間にスキを見て、混乱の中を走り抜けよう。

正面以外からもＰＭＣは攻めてくる。反政府軍の手薄な方の攻撃をスネークが担当しよう。

ナオミの研究施設へ

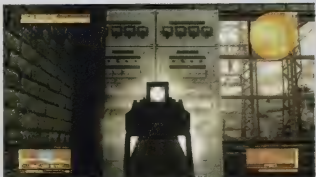
南米：送電施設 | SOUTH AMERICA : POWER STATION |
N
12GA. (SLUG) (鉄塔の上)
FIM-92A (鉄塔の上)
ANEST. (7.62mm)
7.62×54R
Playboy
ライフル用スコープ
ペンタゼミン
即席ラーメン
PSS
レーション (机の下)
無線起爆型
睡眠ガス装置
【送電施設(床下)】
リゲイン。
Playboy
アーセナル湿布
グレネード
レーション
レーション
スモークグレネード
リゲイン。
PMC兵
＊このマップでは基本的に、民兵とPMC兵が交戦状態のためPMC兵の位置は攻略の目安として示します。
民兵が鬨ときを上げたあとは、PMC兵が出現しません。

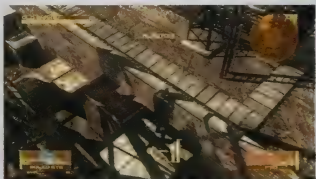
〈1〉反政府軍と離れ、狙撃を回避

反政府軍のすぐ後を追っていくと、Ⓐ地点でＰＭＣ兵の狙撃を受けてしまう。反政府軍と距離を置き、いったん様子を伺おう。その後単独で身を隠しながら左の崖から右側の丘へと移動し、施設前の激戦は避けるとよい。全体的に戦闘が激しいエリアではあるが、その分カムフラ率が高ければ、発見されにくい。

待ち受けていたＰＭＣ兵が先頭の反政府軍の兵を狙撃してしまう。反政府軍を盾にして、スネークは左の崖沿いに進むとよい。

〈2〉配電盤を破壊し、送電施設を占拠

Ⓑ地点にある配電盤を破壊すると、反政府軍が送電施設を占拠する。配電盤を破壊せずにゴールへ進むこともできるが、占拠してしまえば、このエリアからＰＭＣ兵がいなくなり、その後の潜入行動が楽になる。さらに占拠後は、送電施設内Ⓒ地点の鉄塔を送電線をエルードで渡ることが可能。Ⓓ地点には様々なアイテムがあるので、ぜひ取りにいこう。

配電盤は銃を連射し、素早く破壊してしまおう。なお、しばらく待っていると、反政府軍が突入し、破壊してくれる。

配電盤を破壊しないと、送電線は渡れない。壁の向こうには対空ミサイルFIM-92Aなど貴重な武器やアイテムがある。

Ⓓ地点からⒸ地点に戻る際は、送電線に登ることができないので、壁際にある箱の上から壁を飛び越そう。

！ 右側ルートで激戦を回避可能

スタート直後から反政府軍を離れ、Ⓔ地点から丘へ向かう細い道を進むこともできる。ただし、多くのＰＭＣが巡視しているので、低い姿勢やホフクでの慎重な潜入が不可欠となる。また、丘の上には迫撃砲があるので、反政府軍を援護してもよい。その後は右側の崖沿いに送電施設へと向かおう。

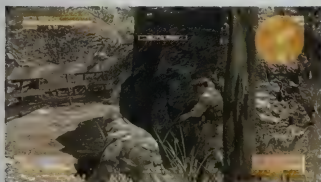
巡回しているＰＭＣ兵は、麻酔銃やMk.Ⅱを使って、音を立てずに始末しよう。隠れる場所が少ないので見つかりやすい。

〈1〉右の一本道はドラム缶で

右の一本道を単独で進んでも、反政府軍とともに左の森へ侵入しても、送電施設を占拠していれば、PMC兵はいない。占拠していなければ、PMC兵が少ない右の一本道が楽だ。ドラム缶に隠れてPMCをやり過ごそう。周囲には隠れる場所がないので、もし見つかった場合は、ゴールまで走り切るしかなくなる。

シンプルなルートではあるが、アイテムが全く入手できない。また、ゴール後は激戦地帯に進むことになる。

〈2〉送電施設占領後なら、西の森でアイテムを入手

送電施設を占拠していなければ、西の森はPMC兵が多く、激しい戦闘状態に陥りやすい。低い姿勢やホフクで生い茂る草木に身を隠し、前進をしていこう。ただし、森では貴重な武器を入手することができる利点があるので、占領後であれば、迷わずこちらのルートを選ぼう。森を進んでいくと、ゴール手前でさらに道が二手に分かれる。右に進めば、一本道のルートと同じ激戦地帯に抜け、左に進めば、反政府軍と離れてスネークの単独行動となる。どちらに進んでも、次の捕虜収容施設前で道はつながっているが、PMC兵が多くなるので、この時点で進みたいルートを明確にし、無駄な戦闘は避けること。

森の奥の道を左へ進めば、PMCの数は少ないが、単独で隠密に潜入しなければならないエリアに出る。

森の奥の道を右へ進めば、激戦地だが反政府軍と行動をともにできる。一本道のルートも同様だ。

! XM8を入手

森にはジャベリンや睡眠ガス地雷、さらにはこの場所にしかないXM8などがある。送電施設占領後であれば、落ち着いて全て入手していこう。PMC兵がいなくなって潜入が楽になるという点だけでなく、この先に待つ数々の激戦に備えた武器の補充という意味でも、送電施設占拠の意味は大きい。

もしPMC兵がいれば、巡回が厳しいため、こういった武器やアイテムの入手も困難になる。

〈1〉東側は沼を泳ぎ激戦を回避し、捕虜を救出

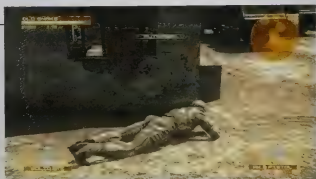
東側の捕虜収容施設前は反政府軍とＰＭＣの戦闘が激しいが、沼を泳いで進めば、発見されにくい。Ⓐ地点の排水溝を通ると、安全に施設前に出ることが可能だ。Ⓑ地点の施設内ではアイテムがいくつかある。警備が厳重なので、東側から入ってローリングで窓を破ろう。Ⓒ地点では反政府軍が捉えられている。監視のＰＭＣを排除し、英雄度を上げよう。

沼の右側を泳いで排水溝まで進む。息継ぎのために顔を上げても、比較的ＰＭＣが少ないので見つかりにくい。

暗くてわかりづらいが、排水溝内にはホフクでないと進めない箇所がある。ソリッド・アイを暗視モードにしておこう。

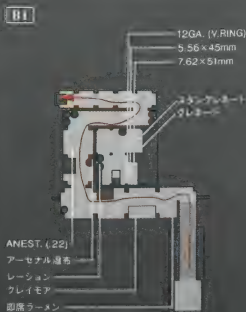
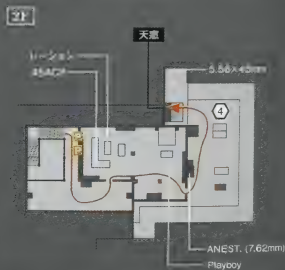
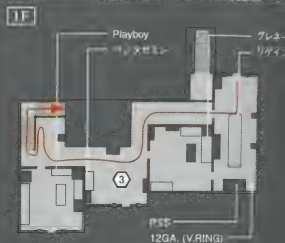
周囲のＰＭＣ兵に気づかれないように、麻酔銃で監視を始末すれば、Ⓒ地点の捕虜を救出できる。

〈2〉西側はMk.Ⅱで捕虜を救出

沼のある東側ルートとは異なり、西側ルートは静かな資材置き場を通ることになる。Ⓓ地点では反政府軍が捕らえられているので、救出しよう。近くに積み重ねられた資材の陰からMk.Ⅱを操作し、監視を排除するとよい。ただし、反政府軍にMk.Ⅱを見られると、そのまま危険フェイズになってしまうので慎重に。

ＰＭＣ兵が周囲を巡視しているため、小屋の前まで行くのは困難。救出後は資材置き場右側を通過してゴールへ進もう。

! 狙撃銃・ＶＳＳを入手

Ⓔ地点には、ここにしかない武器のＶＳＳを筆頭に多くの武器やアイテムがある。ぜひ入手していきたいところだが、警備が厳しい場所なので、麻酔銃でＰＭＣ兵を始末しながら、慎重に侵入すること。入手後は北の崖沿いに進むか、面倒でも、来た道を戻って、資材置き場右側を大きく迂回してゴールを目指すのがよい。

多少遠回りになるが、ここで入手できる武器は後の攻略で非常に役立つ。ぜひ手に入れておきたいところだ。

〈1〉崖沿いに邸宅前へ

西の道から来た場合は、そのまま崖の上を進んでいけば、PMC兵がいなくて安全だ。ただし、崖の下のPMC兵に見つからないようにホフクしよう。東の道から来た場合は、直進してしまうと、PMC兵に発見されやすい。左側の崖の下を隠れながら進もう。反政府軍と距離を置くと、より安全である。

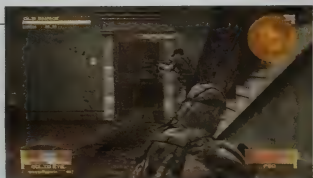
カムフラ率を高めて、左の崖沿いをできるだけ草や岩に隠れて進む。PMC兵がいれば、Mk.2ピストルで始末するとよい。

〈2〉戦闘を回避し、邸宅へ侵入

Ⓐ地点にスネークが到着すると、反政府軍の装甲ドーザーがバリケードを破り、邸宅の庭へ潜入できるようになる。激戦が繰り広げられる庭は、入って右側を大きく迂回して、邸宅の裏口を目指すのが無難だ。PMC兵と一度も戦うことなく、しかも武器やアイテムを入手しながら進むことができる。

反政府軍が進む中央から左側にPMC兵は集まる。反政府軍から離脱し、その反対側を進めば邸宅裏口までPMC兵に遭遇しない。

〈3〉邸宅内でも戦う必要はない

PMC兵に見つからずに、裏口から邸宅へ侵入すれば、ここでも一度も戦わずに済む。奥の階段に近づくと、2人のPMC兵が2階から降りてくるが、階段の下に隠れていれば、発見されないからだ。2階に上がってしまえば、PMC兵は全くいない。落ち着いて武器やアイテムを入手していこう。

階段の下で身を隠していると、PMC兵の1人は扉から外へ出て、もう1人は1階の奥へと進んでいく。

〈4〉ベランダの天窓から地下へ

2階からベランダに出ると、天窓が開いている。そこを飛び降りると1階からは行けなかった通路に出て、地下へと進める。その地下の先にあるハシゴを上ると、ついにナオミが軟禁されている研究施設へとたどり着く。地下にもPMC兵がいることはないので、一気に駆け抜けてよい。

天窓の下の通路は、1階からは扉が開かず進めなかった場所だ。先の地下には、貴重な武器が保管されている。

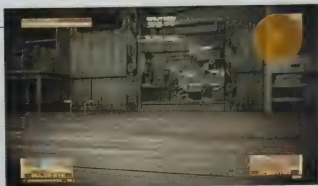
ヘイブン・トルーパーを迎撃

研究施設でナオミと合流できたスネークは、中東で起きた事件の真相や、自らの体内で進行する悲劇を知ることとなる。だがその直後、物思いにふける暇もなく、追手が再びナオミを連れ去ってしまう。スネークはナオミを奪還するためにも、まずは施設に侵入してきたヘイブン・トルーパーを全滅させなくてはならなくなる。

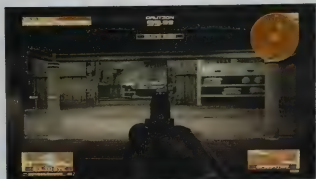
南米：研究施設 | SOUTH AMERICA : RESARCH LAB |

※このロッカーの扉は、銃撃などで壊して開ける必要がある。

① 相手は2人1組で行動

施設に侵入してくる全ヘイブン・トルーパーを倒さなければ、先には進めない。ヘイブン・トルーパーは２人１組で行動し、それを倒す度に増援が来る。NAKED NORMALなら８人倒せばクリアだ。ちなみに、ヘイブン・トルーパーはスネークの位置に気づいておらず、スネークを発見すると攻撃を仕掛けてくる。

２人１組のヘイブン・トルーパーの位置をベースラインマップやスレットリングで確認すれば、こちらから先手を取ることもできる。

② 待ち伏せで様々な攻撃を仕掛けるのが安全

ベッドや机の下でひたすらヘイブン・トルーパーが現れるのを待つのが、安全かつ確実である。近づいて来たら、狙い撃ちすればよい。時間はかかるが、危険フェイズになることなくヘイブン・トルーパーを始末できる。また、Mk.Ⅱを使って電撃で気絶させたり、なんらかの地雷を持っていれば、部屋の出入り口に仕掛けておくと効果的だ。

戦闘が始まったら、すぐに最も安全なベッドの下に潜り込んでおく。ヘイブン・トルーパーが近づいて来たら、２人とも即座に倒す。

どの部屋も狭いため、スネークが仕掛けたトラップに、ヘイブン・トルーパーは高い確率でひっかかってくれる。

Mk.Ⅱを使う場合は、必ずステルス迷彩で背後を取ること。見つかってしまうと、危険フェイズになってしまう。

! 物音を立てないように

ヘイブン・トルーパーを追う場合は、廊下や室内に落ちている物には注意しよう。彼女らは物音を立てなければ、なかなかスネークに気がつかない。それゆえ、麻酔銃で一人を眠らせてから、もう１人を始末する手段も有効だ。真っ向勝負を挑むなら、マシンガンやアサルトライフルでなるべく素早く一掃してしまおう。

物陰に隠れていても、物音を立てたら、ヘイブン・トルーパーには気付かれる。見つかればもちろん危険フェイズに。

ラフィング・オクトパス

Laughing Octopus

ヘイブン・トルーパーを全て撃退し、安堵の胸を撫で下ろしたのも束の間、研究施設には、以前にスネークが中東で見た、ＢＢ部隊のラフィング・オクトパスが現れる。不気味な笑い声を立てながらあらゆるものに擬態する、この強敵に勝たなければ、ナオミを追うことはできない。

南米：研究施設［SOUTH AMERICA RESERCH LAB］

※このロッカーの扉は、先のヘイブン・トルーパー戦（ACT 2）のときに銃撃などで破壊して開けておく必要がある。その上で、ロッカーの中のアイテムをヘイブン・トルーパー戦（ACT 2）で回収しなかった場合のみ、ラフィング・オクトパス戦でロッカーの中にあるアイテムを回収できる。

※部屋の外のアイテムは、ボス戦後に山道のマップになった後に戻ってくると入手可能。

ANEST. (.22)
即席ラーメン
レーション
ANEST. (.22)
12GA. (V.RING)
（机の下）
リゲイン
（机の上）
12GA. (V.RING)
（ロッカーの中※）
Playboy
（ロッカーの中※）
5.56×45mm
（再発生）
レーション
アーセナル湿布
ラフィング・オクトパスのフィギュア
（ベッドの上。ただし、ラフィング・オクトパス（ビースト）戦でノーキルの場合のみビューティ戦フェイズ1で入手可能）

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。
■このマップのアイテムはP.156で回収済の場合、5.56×45mmとロッカーの中のアイテム以外は配置されない。

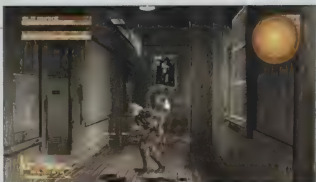
行動パターン

最初は本来の姿のまま現れるオクトパス。だが、ある程度攻撃を仕掛けていると、黒煙幕を吐いて様々なものに擬態し、スネークの目を撹乱する。擬態したオクトパスを発見し、攻撃を仕掛けると、またもとの姿に戻って反撃に出てくる。基本はこの繰り返しだが、攻撃や擬態パターンにはいくつか種類がある。

直接攻撃もかなりの威力がある。一気に体力を削られてしまうので、残り体力には常に気を配りたい。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン１ P90

このサブマシンガンで攻撃してくることが最も多い。相当な量を連射し続けるので、遮蔽物に身を隠し、スキができたらこちらもサブマシンガンやライフルで反撃に出よう。ただし、ＰＭＣとの戦いとは違ってなかなか倒れない相手なので、行き止まりの場所でじっとしていると、追いつめられてしまうので注意。

オクトパスは隠れもせずに、銃を連射してくる。恐ろしくもあるが、それだけ狙いやすくもある。冷静に反撃のチャンスを待とう。

パターン２ 浮遊爆弾

黒煙幕を吐いた後、オクトパスは誘導性の浮遊爆弾を２発(※)同時に発射する。蛍のように光を放ちながら飛んでくる小さなものが、その浮遊爆弾だ。逃げても追ってくるので、発射されたらすぐにAUTO AIMで撃ち落とそう。スネークの近くまで来てしまうと狙い辛く、対処するのが厄介である。

AUTO AIMで簡単に撃ち落とせる。オクトパスが黒煙幕を吐いた後は、見逃さないように注意しておこう。

パターン３ ローリングアタック

P90で攻撃していたオクトパスが、体を丸めて転がり、突進してくることがある。追尾性が高く、こちらがいくら弾丸を撃ち込んでも突進してくるので、安全な場所に逃げなければならない。とはいえ、ベッド、机、箱の上など少し高い場所に上るだけで大丈夫だ。 すぐに移動し回避しよう。

外側の強化服で守られているため、こちらの攻撃は効かない。回避に専念しオクトパスの姿がもとに戻ったら攻撃を再開しよう。

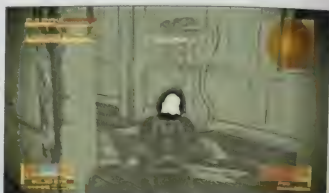
パターン４ 触手

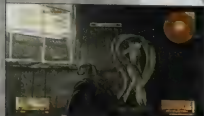
これもP90の攻撃後から展開される、二次的な攻撃パターンの１つだ。スネークに向かってすばやく触手を伸ばし、殴ってきたり、電撃を浴びせてくる。攻撃の前には必ず触手を振るので、それを合図としてオクトパスから充分に距離を取ろう。そのタイミングが遅いと、逃げづらくなってしまう。

このようなモーションで銃撃をはじいた後で、触手が大きくゆるやかに動いたら要注意。とりあえず回避行動をとろう。

※NAKED NORMALの場合

擬態パターンと対処方法

オクトパスは様々な物に擬態する。ソリッド・アイやスレットリングを活用し、相手の位置を割り出すとよい。そこに蜃気楼のようにゆがんで見えるオクトパスがいるはずだ。さらにソリッド・アイを暗視モードに切り替えると、オクトパスの姿がはっきり識別できる。発見したら、じっとしているオクトパスを銃で連射してしまおう。また、擬態パターンは9つある。研究施設内の設備に擬態していたり、実際は研究施設にないものでも、そこにありそうなものに擬態し、周囲に溶け込んでいる。

暗視モードを使うのが最も見つけやすい。ただ、バッテリー切れには注意しよう。また、オクトパスは擬態中に攻撃を仕掛けてこない。

■壁

廊下の壁に擬態する。暗視モードがなくても、比較的見つけやすい。また、一番始めにオクトパスが擬態する場所でもある。

■天井

廊下の曲がり角の天井に擬態する。当然、低い視線でばかり探していると見つからないので、上方にも注意しておこう。

■段ボール箱の中

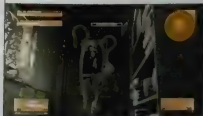
室内に置いてある段ボールの中に入っている。段ボール箱からオクトパスの触手がはみ出して見える。

■人体模型

今までなかった場所に、人体模型が出現している。研究施設内の状態を覚えていれば、すぐにわかるはずだ。

■医療機器

ナオミがスネークの体を調べた診察室に長いコードが延びる医療機器が出現する。本来はないものなので、それはオクトパスだ。

■絵画

絵画の中の女性と一体化して潜んでいる。周囲が暗いのでわかりづらいが、絵の周囲から触手が伸びているのがわかる。

■メタルギアMk.Ⅱ

スネークが使用してもいないのに、廊下を大きなMk.Ⅱが走っていることがある。ためらわずに狙い撃とう。

■ヘイブン・トルーパー

先の戦いで倒したヘイブン・トルーパーの体とは別に1体増えている。ソリッド・アイで見ると名前で分かる。

■ナオミ

オクトパスの顔がナオミになって、横たわっていることもある。ナオミの声も発するが、見ただけでオクトパスである。

! ビューティの行動と対処方法

オクトパスに限らず、ＢＢ部隊の４人を倒すと、ビーストとして着ていた強化服の中からビューティという美女が出てきて、スネークに迫ってくる。ただし、ビューティは強化服がないと生きられないため、一定時間が過ぎると、自動的に死亡する。つまり、逃げ回っていれば問題はない。

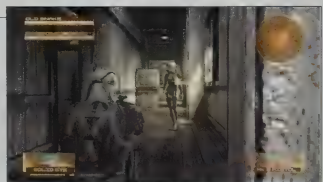
ビューティと無理に戦わなくても問題はないが、追い詰められないようにうまく逃げ回る必要がある。

1 抱きつかれるとLIFEが減る

ビューティはスネークに近づき、抱きつこうとする。抱きつかれるとLIFEが減ってしまうので、逃げ回る時はしっかり距離を取っておくこと。ソリッド・アイやスレットリングで相手の位置を注意していれば、より安全だ。また、逃げ回らずに、こちらから攻撃を仕掛けて倒してしまうこともできる。その際も、無理せず充分な間合いを取っておこう。

抱きつかれたら、左スティックを素早く動かして抵抗しよう。さらに「！」マークに合わせて△ボタンで投げ倒すこともできる。

2 気力をゼロにして倒す

ビューティの気力をゼロにして倒すことも可能だ。ビューティは素早く左右に動いて、スネークの攻撃を避ける。そのため、スタングレネードを使うとよい。また、抱きつかれた後に△ボタンで投げ倒したら、素早く追い打ちをかけよう。ビューティは倒れた状態では回避できないので、確実にダメージを与えられる。

ビューティは武器を使うことはないので、ミスさえおかさなければ簡単に倒せるはずだ。

3 ビューティの命は計６分

ビューティがスネークを追い始めて３分が経過すると、辺り一面になにもない真っ白な世界・フェイズ２に舞台は移行する。現実世界から遠く離れたその場所で、２人は対峙することになるのだ。そこでさらに３分が経過すると、ビューティは死亡する。フェイズ2では、障害物がなにもないので、ひたすらまっすぐ逃げていれば問題ない。

このフェイズ2では、アイテムのカメラを装備してビューティを撮影しようとすると、ビューティは攻撃せずにポーズをとるのだ。

ナオミを追跡

ラフィング・オクトパスを倒して施設を出ると、ナオミの姿はもうすでに見えなかった。途方に暮れるスネークは、雷電からスカウトの技術であるアウェアネスとトラッキングを教えられ、ナオミの痕跡を手がかりに、山道を追跡していく。だが、行く先にはスネークを待ち受けるPMC兵と、追う者の目をあざ笑うようなトラップの数々が待つ。

南米：山道 | SOUTH AMERICA : MOUNTAIN TRAIL |

■雑誌の設置条件については、P.278を参照。

N

レーション
PSS
スタングレネード
Playboy
即席ラーメン

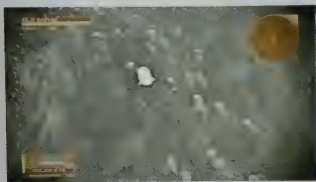
RPG-7
ANEST.(.22)
5.56×45mm

レーション
7.62×51mm

P：PMC兵

1 暗視モードでナオミの足跡を追う

施設を出た直後の山道で地面を注意深く見ると、たくさんの足跡が見える。さらにソリッド・アイの暗視モードを使えば、PMCの軍靴の足跡とナオミのハイヒールの足跡の差を識別できる。まずはハイヒールの足跡を追って、山道を進んでいこう。橋を渡るまではPMCが1人もいないので、安心して足跡に注視し続けてよい。

ソリッド・アイの暗視モードを使えば、足跡が一目瞭然。バッテリーの残量に注意しながら、ナオミの足跡を追おう。

ナオミはハイヒールをはいているので、ほかの足跡より小さく、つま先が尖っている。どうしても見づらい場合はホフクや主観で確認。

Ⓑ地点ではナオミのハンカチが落ちている。これは彼女が連行されていった道を正しく追えている証拠だ。

2 待ち伏せに注意

Ⓐ地点まで来ると、待ち伏せしているPMC兵に遭遇する。ソリッド・アイのベースラインマップやスレットリングの気配に注意して進もう。Ⓒ地点の丘の上ではPMCのスナイパーがいるが、丘の真下を通過すれば、気づかれることはない。どうしても邪魔なPMCはMk.2ピストルで始末すること。

オクトカムはもちろん、ラフィンク・オクトパス戦で入手したフェイスカムも使い、できる限りカムフラ率を上げておこう。

! 間違った足跡の先にはトラップ

Ⓐ地点付近から、足跡が残らない草むらが多くなるため、ナオミの足跡を見失いがちになる。まちがった足跡を辿ってしまうと、多くの場合はPMCのトラップが待ち受けている。だが、武器やアイテムを入手できる場所もいくつかあり、PMC兵の数も少ないので、あえて遠回りしていくのもよい。

足跡が二手に分かれている。ハイヒールの形をしっかり識別しなければ、トラップにかかってしまう。

①ナオミの足跡が消える

ハイヒールの跡はないが、1つだけ濃くはっきりとした足跡が見える。その足跡を見失わないように暗視モードで辿っていこう。

ナオミの足跡を追って川を渡ったはずなのに、対岸ではナオミの足跡だけが消えてしまう。これは川を渡る際にPMC兵がナオミを担いだせいだと思われる。二人分の体重がかかった、深い足跡を辿っていこう。しばらく進むと、ナオミを降ろしたせいか、再びハイヒールの足跡が現れる。

②暗視モードを切る

一本道なので、足跡を気にすることはない。カムフラ率を高めておけば、ヘイブン・トルーパーにも気づかれにくい。

Ⓐ地点の先で待ち伏せしているヘイブン・トルーパーは音に敏感なため、ソリッド・アイの起動音を聞き分けてしまう。暗視モードを切りさえすれば安全なので、ノーマルモードでヘイブン・トルーパーの位置を確認して進もう。Ⓑ地点でもう1人出現する。1人倒していても気を抜かないように。

③偽のナオミの足跡

PMC兵がハイヒールをはいて歩いたと思われる足跡だ。また、この地点には逆立ちで歩いたような跡も見えるが、追うべきではない。

Ⓒ地点では、また足跡が二手に分かれている。ハイヒールの足跡はあるが、よく見ると不自然である。今までのナオミの足跡と比べると、歩幅が大きすぎるのだ。もう一方には、くっきりとした深い足跡がある。スネークをあざむくために、再びナオミを担いだのだろう。だまされずに、こちらの深い足跡を辿ろう。

④再びナオミの足跡を追う

大量の足跡を見分けるためにも、見張りのPMCに見つからないためにも、ここはホフクで進むのが安全だ。

Ⓓ地点では、深い足跡が消える。だがPMC兵がナオミを背負ってきたのを証明するかのように、再びハイヒールの跡が現れる。ゴール手前で警備が厳重になっているせいで、大量の足跡が残っているので、ソリッド・アイの暗視モードでしっかりナオミの足跡を見極め、山腹のトンネルに侵入していこう。

ドレビンの装甲車で脱出

ドレビンの出現によりヴァンプの手から窮地を脱したスネークは、ナオミを連れてＰＭＣの拠点から脱出を図る。脱出方法はドレビンの装甲車での逃走だ。正気を失ったＰＭＣやパワードスーツ兵、月光などの襲撃を機銃などで打ち破らなくてはならない。一行は南米の森を抜け、無事に市街地までたどり着くことができるだろうか？

南米：邸宅〜高地森林部・幹線道路 | SOUTH AMERICA : VISTA MANSION ~ HIGH WOODLANDS HIGHWAY |

装甲車での攻撃方法

右スティック…照準
△ボタン………銃座に座る
　　　　　　　銃座から離れる
R1 ボタン…. 射撃

※銃座に座っていない時は基本操作通り

※このマップでは、イベント戦闘のため兵士や月光の位置情報は掲載しておりません。

① 機銃の連射で脱出

開始直後、スネークは装甲車の上に立っている。素早く銃座に座り、攻撃の態勢を取ろう。ここでは機銃だけでなく、通常の武器も全て弾数無制限になるが、基本的には機銃を使った方が敵を倒しやすい。また、スネークのLIFEだけでなく、装甲車のLIFEがゼロになってもゲームオーバーだ。

機銃を撃ちっぱなしにしているのがよい。後方からも攻撃を受けるので、ソリッド・アイで敵の有無を確認しよう。

〈2〉正気を失っているPMC

中東の時と同じように正気を失ってしまったＰＭＣ兵は普段より自らの危険を気にせず、まっすぐにスネークへ襲いかかってくる。隠れたり逃げたりすることはないので狙いやすいが、数が多いため侮れない。また、ＰＭＣ兵は装甲車に上ってこようとするので注意しよう。装甲車の下に打撃攻撃で落としてしまうのがよい。

正気を失い、感覚が麻痺したＰＭＣ兵には小火器があまり効かない。前後左右に機銃を乱れ撃ち、一掃してしまうのがよい。

ＰＭＣ兵がいつのまにか背後に上ってきていることもある。機銃を後方へ回して撃ち落とすか、一度銃座から離れＣＱＣで対処する。

まれにではあるが、ＰＭＣに足をつかまれてしまうことがある。その場合は、左スティックを素早く動かして逃れよう。

〈3〉パワードスーツを全滅させる

ナオミの研究室につながる邸宅敷地内では、ＰＭＣ兵とパワードスーツ兵が装甲車を取り囲む。パワードスーツ兵を全滅させると先に進めるので、これを優先して攻撃しよう。そのついでにＰＭＣ兵を排除していればよい。また、ノーキルを狙うなら、機銃で殺害せずに時間経過を待ってもいい。

パワードスーツ兵は門の向こうから出現し、装甲車に向かってミサイルを撃ってくる。機銃を連射して、早めに倒してしまおう。

! ドラム缶を爆発させる

たとえ装甲車の上からの戦闘であっても、周囲の状況を利用して戦うとよいのは変わりない。邸宅敷地内では辺りにたくさんのドラム缶があるので、それらを機銃で撃って爆発させるのも１つの手である。タイミングが合えば、一度に多くのＰＭＣを爆発に巻き込ませて、倒すことができるのだ。

ＰＭＣの動きは鈍いので、ある程度人数が多くなっていても心配はない。まとめて排除してしまおう。

④ 月光は頭部をねらう

捕虜収容施設では月光の大群がスネーク達を待つ。月光はジャンプをして装甲車に近づき、体当たり(蹴り)をしてくる。月光の攻撃を受けてしまうと、装甲車のLIFEが減るので、早めに倒してしまおう。機銃は威力があるので、月光の弱点である頭部を落ち着いて連射すれば、難なく倒せるはずだ。

この脱出劇の中で月光の攻撃は強力な上、装甲車のLIFEはレーションで回復ができないので、細心の注意が必要だ。

月光はジャンプをしながら装甲車を襲う。数歩で装甲車に近づいてしまうため、手前にいる月光から確実に倒していこう。

月光の足を撃って転倒させ、接近を防いでから頭部を狙うのも有効的だ。月光が立ち上がる前に、完全に始末してしまおう。

⑤ 左右2枚のゲートを破壊

送電施設では、スネークが単独潜入していた際は堅く閉ざされていたゲートを打ち破って進路を切り拓く。機銃でゲートを集中攻撃し、破壊しよう。ゲートは左右2枚からなっており、その両方とも破壊しないと先には進めない。装甲車を操縦するドレビンの動きに合わせて、ゲートを狙い撃てばよい。

途中、PMC兵だけでなく、敵の装甲車が突進してくるが、ゲートを撃ち続けよう。それでもさほど被害は受けない。

! 月光に背後を取られるな

捕虜収容施設で月光と対峙する時、月光を早めに倒しておかないと、ジャンプをして装甲車の背後に回られてしまうこともある。すると、前後ともに機銃で月光の相手をしなくてはいけなくなるのでなんとしても避けたい。また、月光の攻撃だけに気を取られていると、PMC兵が銃座に近づいてくるので、そちらも注意しておこう。

ほかのミッションだけでなく、ここでも最も強敵になるのが月光だ。弱点の頭か足を撃つことを忘れないこと。

〈6〉強力な武器で敵を一掃

邸宅や捕虜収容施設、または送電施設のゲート前など装甲車が止まらなくてはいけない場面では、弾数無制限になっていることを利用して、普段はあまり使わない強力な武器を使って敵を始末してしまうのも爽快だ。しかし、ジャベリンやFIM-92Aなどはリロードに時間がかかるため、あまり使い勝手がよいとは言い難い。

ジャベリンでゲートを破壊する。途中で出現するＰＭＣの装甲車に撃ち込むのもよいが狙いをつけるのは難しい。

グレネードも投げ放題だが、敵兵の多くは散開していて効果は薄い。素直に機銃やアサルトライフルなどで掃射をかけよう。

大量のチャフグレネードを投げつけて、月光の銃撃を止めてしまう。ほかのミッションでは真似できない贅沢な戦い方だ。

〈7〉ゲート後は月光を振り切る

送電施設のゲートを突破すると、装甲車は高地森林部に延びる幹線道路へと進む。これより先はＰＭＣは現れず、月光と装甲車の追撃を振り切り、ひたすら逃走を続けることになる。ドレビンがＰＭＣの装甲車を崖から落としたら、後は追撃を続ける月光に機銃を浴びせ続ければよい。ゴールは目の前である。

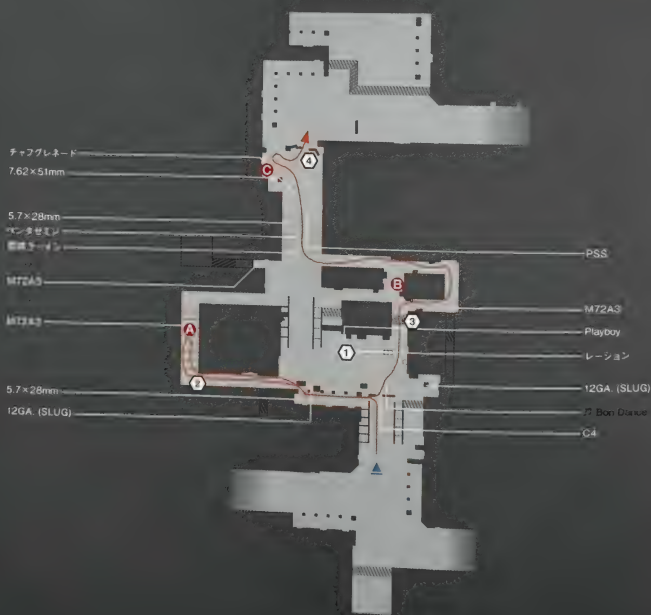
ゴールは近いので、装甲車のLIFEが残っていれば難なく逃走できる。月光の接近は許さないように機銃を撃とう。

! 敵の装甲車を破壊

強制戦闘中、装甲車は２回出現する。１回目はゲート前で、ゲートを破壊しようとするスネークたちの妨害を行う。機銃で破壊するのが苦手な場合は、ここではFIM-92Aなどで破壊してしまおう。逆にゲート突破後に出現する装甲車はドレビンが崖から落とすので平気だ。

装甲車は機銃でもきちんと狙えば十分破壊可能だ。いずれにしてもPMCの装甲車は早めに片付けてしまおう。

ナオミとともに脱出

ドレビンの装甲車で逃走してきたスネーク達。だが、安心するのも束の間、市街地で月光の襲撃を受けて、装甲車が横転してしまう。突如現れた雷電によって窮地を免れるも、逃げまどう市民と何体もの月光の間をくぐり抜けて、スネークとナオミはオタコンの脱出用ヘリが待つ、市場の中央広場まで走り抜けなければならない。

① 月光を無視して走る

逃げ惑う市民の間をかき分け、市場の向こうの広場で待つオタコンの脱出用ヘリを目指す。月光は次々と襲いかかってくるので、戦っていると命を落としてしまう。無視して真っすぐ走り去ろう。エリア前半の露店にはアイテムが多いが、入手するスキはなかなかない。あきらめるのが賢明である。

月光の近接攻撃を受けてしまうと、致命傷になる。回復アイテムを選択しておき、自動回復できるようにしておこう。

② 通路で月光をおびき寄せる

中央を真っすぐ突っ切る以外の方法も紹介しよう。まずはひとまず安全なⒶ地点の路地に向かう。すると、Ⓑ地点にいた月光が移動してきて、曲り角から姿を現す。その瞬間に来た道を走って戻ること。Ⓐ地点へ行く時も戻ってくる時も、月光に見つかりにくい露店裏の建物沿いに走るとよい。

左の路地で月光をおびき寄せたら、急いで戻る。移動に手間取っていると、ほかの月光から攻撃を受けることもあるので注意。

③ 月光が去った右の路地へ

Ⓐ地点で月光をおびき寄せていれば、Ⓑ地点が通れるようになる。安全を考慮した上でも、武器を入手できるという点においても、Ⓑ地点で右へ曲がり、迂回して行った方がよい。その先の中央通りには、月光が露店を荒していったおかげで、たくさんのアイテムが落ちている。余裕があるなら回収していこう。

右の路地へ向かう際に、月光が左側すぐ近くにいる場合があるが、やはり無視をして走り抜けること。

④ 最後の月光はチャフで撹乱

最後の出口で待つ月光は、その場所を動こうとしない。強引に通過しようとしても、たいていは蹴り飛ばされてしまう。ここでは月光直前にあるⒸ地点の露店で入手できるチャフグレネードを使おう。すると月光の銃撃が止まるので、素早く足を撃って転倒させ、その脇を走り抜けると安全に通過できる。

チャフクレネードの効果が継続していても蹴り攻撃は行ってくる。転倒させるまで、近づくのは危険だ。

ACT2 ストーリー解説

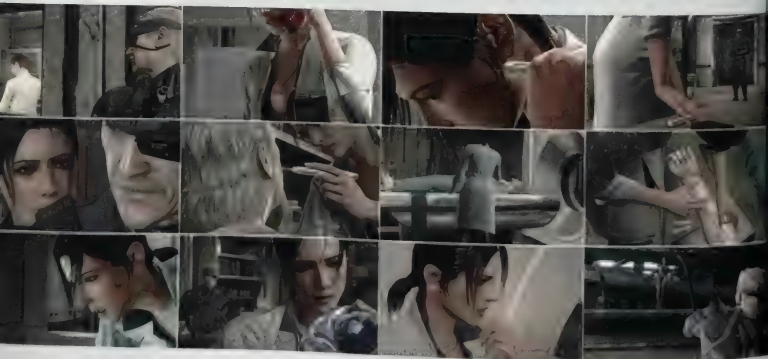
スネークを待ち受けていた強化兵と不死身の男

ナオミが捕えられているＰＭＣの施設を目指し、南米の草原を這うスネークの前に、小さな村が姿を現す。そこには、反政府軍の姿があったが、すでにＰＭＣによって制圧されていた。スネークがその様子を伺っていると、ほどなくして異変が起こる。次々と反政府軍の部隊が捕虜にされていく中、突如その捕虜の集団へ攻撃する者が出現したのだ。捕虜の体へ突き刺すのは、まるで蛸のような触手だった。そう、中東でも見た謎の強化兵の１人だ。それは、とても人間とは思えない残忍な行為を繰り返しながら、声高らかに笑い続けていた。一体何者なのか？　中東で目撃した際と同じく、この時のスネークはまだ知る由もなかった。そして、蛸のような強化兵を率いる蒼白な顔をした人物を見たスネークは、さらなる衝撃を受けることになる。それは、５年前から姿が変わったとはいえ忘れられない人物、ビッグ・シェル占拠事件で雷電に倒されたはずのヴァンプだったのだ。この意外な再会には、義妹の命をヴァンプに奪われたオタコンも思わず声を荒げてしまう。どうやら、ヴァンプはスネークの到来を待っているようだ。その証拠として、強化兵に頭部をスネークそっくりに擬態させた上で、「この顔を忘れるな」と反政府軍に見せつけてから、ヴァンプはその場を去ったのだ。やはりこれは罠なのかもしれないというオタコンの警告を聞いた上で、スネークはナオミ救出すべく南米の村へ１人、足を踏み入れた。

ドレビンとの再会で知り得た世界の事実

もう１人、南米でスネークを待ち受けていた男がいた。中東でも出会った、武器洗浄屋のドレビンである。スネークに対し興味を持った彼は、中東で体内に注入したナノマシンを頼りに南米まで後を追ってきたのだという。ドレビンとの会話によってスネークはＢＢ、つまりビューティ＆ビーストの名をようやく知った。中東や反政府軍の村で見た、あの蛸のような強化兵を含めた、４人の異形の戦士達のことだ。強化服の下に隠れた絶世の美女達は、各ＰＭＣと専属契約を結んだ兵士だとドレビンは語った。そして兵士とはいえ、彼女達自身も無惨な戦争被害者の一員であり、スネークを抹殺すれば戦争で深い傷を負った精神を浄化できると信じ込まされているらしい。また、２人の話は「愛国者達」にも及んだ。５年前のビッグ・シェル事件で存在が明らかとなった愛国者達は、世界をＩＤ統制することで、情報や経済を操作しようとしている。だが、愛国者達とは実体のない存在だとドレビンは表現した。愛国者達が始めたことは、今や大きく成長し、軍事大国アメリカ、ひいては世界の戦争経済そのものになっている。今や、愛国者達だけが特別な存在ではないということだ。そして、そのシステムを維持する３つのＡＩと、それを束ねる１つの中枢ＡＩが存在しており、ＰＭＣ兵を管理するＳＯＰもまた、それらのＡＩの一部であることをスネークは知ることになる。もし愛国者達のＡＩに侵入することができれば、避難所（ヘイブン）に潜伏できるかもしれないとドレビンは語った。まるで、かつて世界の富豪が税金徴収を逃れるため海外の非課税国に銀行口座を開き、資産を隠したように。しかし、リキッドはそうではなくＡＩそのものに干渉しようと画策しているということであった。

ナオミから明かされたリキッドの計画とスネークの体

ついに南米の小さな施設でナオミを発見したスネークは、彼女からしか答えを得られない疑問をぶつけた。中東で一体なにが起こったのか、そしてなにより、急激に老化する自分の体にはなにが起こっているのか。まず、中東のＰＭＣ拠点で起きた混乱は、リキッドの実験によるものだったと、ナオミは語った。リキッドはＳＯＰからＰＭＣ兵を解放したのだという。実験そのものは、確かに成功を収めた。だが、ＳＯＰから解放された兵は、同時にＳＯＰからの保護をも失ってしまったのだ。それまでは、人間に向けて銃の引き金を引いても感情が揺るがないようにＳＯＰのナノマシンによって制御されていたが、ＳＯＰの保護を失ったことにより、罪悪感や恐怖が一気に噴出してしまった。それが、あの混乱につながったのだ。そして、スネークの肉体を診断したナオミは、驚愕の事実を告げる。スネークの老化は体内のナノマシンが原因ではなく、ビッグボスの遺伝子が拡散するのを防ぐために意図的に短い寿命に設定されていたことが原因だというのだ。治療は不可能な上、さらにシャドー・モセス島事件で注入された、特定の遺伝子を持つ人間だけを死に至らしめるウィルス、ＦＯＸＤＩＥの劣化が進み、対象の遺伝子情報を記録する鍵も壊れ始めていた。このまま崩壊が進んでしまうと、ＦＯＸＤＩＥは不特定多数の人々を死に至らしめるようになり、スネークは歩く殺戮兵器となってしまうという。それまでにスネークに残された時間は、わずか３ヵ月に過ぎないという。ナオミはスネークにナノマシンを抑制する注射を渡すと、リキッドが計画を変更したことを告げた。ＰＭＣ兵をＳＯＰから解放するのではなく、ＳＯＰ自体を乗っ取るというのだ。その新たな計画の名は、ガンズ・オブ・ザ・パトリオットといった。

スネークの前で驚異的な力を見せる雷電とヴァンプ

南米から脱出する際、百戦錬磨の兵士であるスネークですら目を疑うような出来事が続いた。まず、ナオミの痕跡を追って、ヘリポートで遭遇したヴァンプの額を狙い撃ったものの、その傷が急速に癒えてしまったこと。次に、ドレビンの装甲車でナオミとともに逃走した後、突如雷電が出現して、月光の攻撃を防いでくれたこと。さらに、その後ヴァンプと雷電が人間離れした壮絶な戦いを繰り広げたこと。その戦闘で重傷を負った雷電の体からは、赤い血ではなく白い液体が吹き出していた。それは人工血液であった。ナオミがある事実を口にしたのは、雷電を軍用ヘリに収容した後のことだった。ヴァンプを不死身とも思われる体にしたのは、ナオミであるというのだ。ヴァンプが何度倒しても立ち上がるのは、体内のナノマシンが猛烈な勢いで損傷部位を修復しているためだという。そのナノマシンの基礎を構築したのがナオミであり、ヴァンプを驚異の体にしてしまったのは、彼女の責任だというのだ。ナオミはヴァンプに関する懺悔の言葉を発しながら、雷電の体を診ていた。その脳裏には、サイボーグ忍者として改造を受けた、義兄のグレイ・フォックスの姿がよぎっていた。スネークのかつての盟友でありながら、ザンジバーランドにおいてスネーク自身に倒されたフォックス。本人の意志とは関係なく蘇生され、度重なる実験で精神を破壊された義兄の面影を、ナオミは同じく機械の体を持つ雷電に見たのだ。そんな雷電を救うには人工血液を補充するしかないが、彼はそのまま意識を失ってしまう。「東欧に行き、ビッグママに会え」という言葉をスネークに残して。ビッグママとは、東欧の小さなレジスタンスグループを率いる女性だ。そして、ビッグボスの遺体を現在所有している人物でもあった。

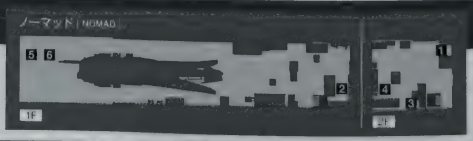
ビッグママに会うため東欧へ飛ぶ

サニー・サイド・アップ占いが、うまくいった。2人で目玉焼きを作るナオミとサニー。その光景は、つい先日起きた南米での激しい脱走劇を遠い過去のように思わせた。サニーが口ずさむ元素記号の歌をきっかけに、2人は心を通わせることになったのだ。ナオミの微笑みにつられ、サニーも思わず笑みをこぼす。2人の姿は、まるで母と子のように見えた。その一方でスネークとオタコンに囲まれつつ、ナオミは重大な発言をした。リキッドは東欧にいるのだという。目的はビッグボスの遺体だった。SOPへ介入するためには、ビッグボスの遺伝子コードと生体情報が必要だというのだ。そして、ビッグボスの遺体を持っているのが、南米の空で雷電が意識を失いそうになりながらも告げたビッグママなのである。その雷電当人は、いまだ失血が深刻な状況だった。旧世代の軍事用人工血液を使用している彼は、定期的に血液の透析を行なう必要があるが、ノーマッド内にはその設備はなく、手の施しようがなかった。だが、そのような状況の中、雷電は意識を取り戻し、サイバネティックスの権威であるマッドナー博士なら治療が可能だと語る。しかも、博士もまた、ビッグボスの遺体を持つビッグママと同様、東欧にいるというのだ。リキッドにビッグボスの遺体を渡さないためにも、雷電の命を救うためにも、一行は東欧へ飛んだ。

ブリーフィング中に入手できるアイテム

1. アーセナル湿布
2. カメラ（※2）
3. ♫新・ボクらの太陽 テーマ
4. バッテリー
5. 7.62×51mm
6. 5.7×28mm

ノーマッド | NOMAD

5 6 2 1F
1 4 3 2F

※ ♫はiPod。ミュージックのことを指します。 ※2 カメラは未取得の場合のみ　※3 5と6は対応する武器を所持していない場合、5.56×45mmになります。

ACT3におけるスネークの目的

東欧の街を歩くレジスタンスを尾行し、ビッグママのアジトを突き止める。ビッグボスの遺体を回収することでSOPを掌握しようとするリキッドに渡さないためだ。また、ビッグママとの出会いにより、スネーク自身の出生に関する真実を知ることにもなる。

ACT 3 の流れ

ビッグママのアジトまではレジスタンスの尾行を続ける。その間はレジスタンスにもPMCにも見つからずに移動したい。ビッグママと出会った後は、2人でバイクに乗って脱出。最後にレイブン戦が待つ。

ミッションブリーフィング
ナオミの情報により、リキッドは東欧に向かったと知る。また、雷電の輸血のためにも、東欧へ行かなければならないことに。

↓

レジスタンスを尾行 [P178-P189]
夜更けの街でレジスタンスを捜し、ビッグママのアジトを突き止める。闇の中に身を隠し、様々なルートを模索する。

↓

バイクによる脱出 [P190-193]
ビッグママのアジトがPMCに包囲されたため、2人でバイクに乗って逃走。スネークは後部座席からの射撃を任される。

↓

レイジング・レイブン [P194-197]
廃ビルの3Fから5Fで空を舞うレイブンと強制的に戦闘になる。この後、スネークはリキッドとついに対峙することに。

! PMCの警備が網羅された街

ただレジスタンスを追うだけでは尾行は完遂されない。街は多くのPMCで警備が行き届いているからだ。レジスタンスをPMCの手から救いつつ、スネーク自身もPMCに発見されないようにしなければならない。当然、スネークがレジスタンスに見つかってしまったら、尾行はやり直しになってしまう。

幸い、尾行しやすい夜。闇に身を隠しつつ尾行しよう。明るい場所は要注意だ。

時折レジスタンスの行く手をPMC兵が巡回している。うまくサポートして助けてあげよう。

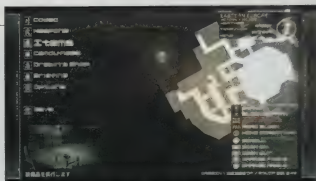
あまりレジスタンスに近づくと警戒されてしまう。派手な物音を立てても同様だ。慎重に尾行しよう。

レジスタンス尾行

ビッグボスの遺体を持つビッグママに接触するために、スネークは東欧へと降り立った。ビッグママが身を隠している街ではPMCによるレジスタンス狩りが行なわれているため、彼女が率いるレジスタンスグループもアジトに潜伏しているという。そのためスネークは街でレジスタンスを尾行し、ビッグママのアジトを突き止めようとする。

東欧：ミッドタウン | EASTERN EUROPE : MIDTOWN |

1 アジトまでのルートは変化

街で見つけたレジスタンスを尾行し、ビッグママのアジトを突き止めよう。レジスタンスはスネークやPMCの行動によりルートを変えるため、アジトまでたどり着く方法も様々。ただ大きく分けると、公園を通るルートと水路を通るルートがあり、アジトに近づいたところで、2つのルートが合流する。

無線傍受機は使用中、自動的にPMCの無線を傍受する。マップのオレンジ色で光る場所を確認し、レジスタンスを探そう。

2 レジスタンスを援護しながら追う

レジスタンスはスネークの存在に気がつくと、逃げ出して隠れてしまうので、レジスタンスに見つからないように尾行すること。また、レジスタンスが死亡したり、PMCの検問所の外まで連行されてしまうと、尾行は失敗だ。PMCを隠密に排除して、レジスタンスを救おう。もし尾行が失敗しても、別のレジスタンスを探し、尾行を再開できる。

街を警備しているPMCを排除することで、レジスタンスの行き先を切り拓いたり、ピンチを救ってあげよう。

レジスタンスが連行されても、検問所の外に出される前なら救うことができる。

スネークに気づいたレジスタンスは逃げてしまう。その時はレジスタンスがルートに復帰するのを探して尾行を再開しよう。

! 自らの音と周囲の音に注意

深い闇に包まれた夜の街はPMC兵とレジスタンスしかいないので、とても静か。そのため、銃声はもちろん、スネークが立てたわずかな音でも気付かれることがある。また、レジスタンスは口笛を吹いているので、周囲の音にも耳を傾けていよう。口笛が聞こえたら、レジスタンスはすぐ近くにいるということだ。

曲り角に空き缶が落ちていることがある。身を潜める時に誤って蹴ってしまい、レジスタンスに不審に思われないように。

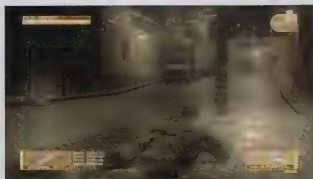
〈1〉レジスタンスの尾行を開始

スタート地点の駅前から右手前の路地へ入ると、レジスタンスに遭遇する。車に隠れてレジスタンスをやり過ごし、距離を置こう。近くにいるレジスタンスはソリッド･アイのベースラインマップで確認できるので、活用するとよい。後をつけていくと、公園につながる道の手前でレジスタンスは立ち止まる。

カムフラ率を高めるため、スタート地点で一般市民服からオクトカムに着替えてもいい。フェイスカムを使用すれば、完璧だ。

〈2〉最初のPMC兵を排除するかしないか

公園ルート

公園前の２人のＰＭＣ兵を排除すると、レジスタンスは公園に入っていく。排除しなければ、Ⓐ地点から建物を通り、別ルートへ進もうとするが、Ⓑ地点のＰＭＣ兵を排除していないと、結局は公園に入る。公園ではレジスタンスが一度通り過ぎた銅像に戻って用をたすので注意。その後、出口の２人のＰＭＣ兵を排除し、レジスタンスの進路をつくろう。

公園につながる道のＰＭＣを排除する。麻酔銃で撃つか、ステルス迷彩のMk.Ⅱで裏を取り、電撃で気絶させよう。

公園内で銅像に扮していると、レジスタンスが用をたしにスネークの元へやってくる。その間スネークに全く気づく素振りを見ない。

公園出口のＰＭＣ兵２人は麻酔銃で右から撃つと安全。排除しないと、レジスタンスが騒ぎを起こして逃走。警戒フェイズに。

! ダクトで別ルートを生む

Ⓒ地点にあるダクト内ではPSSを入手できるので、取りに行くのもよい。また、ダクトをそのまま突っ切り、向かい側に出ると、Ⓑ地点のＰＭＣ兵の近くに出る。このＰＭＣ兵を排除しておくと、レジスタンスがⒶ地点の建物を通ってきた際、水路へのルートをとることになる。

ダクトへはホフクで入れる。内部は暗いので、ソリッド・アイの暗視モードで消音拳銃を見つけよう。

〈1〉水路へのルート

水路ルート

曲がり角などに隠れる余裕がなかったら、すかさずホフクをする。暗い道では、カムフラ率が高いとなかなか発見されない。

公園に入らなかったレジスタンスは、中央セクターへ移動することになる。ＰＭＣがいない路地を進むので安全だが、Ⓐ地点でレジスタンスが一度振り返る。曲り角で立ち止まり、レジスタンスが前を向いて歩き出すまで待機すること。この辺りにはアイテムも少ないので、レジスタンスの動きのみに注意しよう。

〈2〉PMCの背後を通過

水路ルート

通路に入る時も、レジスタンスと同様に左側に沿って歩いていけば安全だ。また、ＰＭＣの背後を走ると、足音で気付かれる。

Ⓑ地点では２人のＰＭＣが警備をしている。レジスタンスは２人の背後の通路を通るので、その後をしゃがみ歩きかホフクで追うとよい。巡回車輌が走ってくるため、立って移動していると、発見されてしまうのだ。ＰＭＣの背後を抜けたレジスタンスは左奥の階段を昇る。距離を取って尾行を続けよう。

〈3〉1つ目の水路へ

水路ルート

階段を降りた後、レジスタンスが進む反対方向へ行き、FIM-92Aを入手しよう。その後、レジスタンスを追っても充分間に合う。

橋の前にレジスタンスが来ると、左側の階段を降りて水路へと進む。水路の中はヘリのサーチライトの動きが激しいので、壁のくぼみに隠れたり、水中に潜りながらレジスタンスを追おう。橋の上のＰＭＣに見つからないように対岸へ移動するのもよい。もし発見されたら、水中を泳ぎ回って隠れているのが無難。

〈4〉水路内のトンネルへ

水路ルート

トンネル前でレジスタンスが動き出すのを待つ。トンネル内は足音が響きやすいが、特に気付かれやすいということはない。

周囲を気にしながら水路を進むレジスタンスは、別の水路へつながるトンネルへ入る。トンネルに少し入ったところで、レジスタンスは一度背後を振り返るので、入口で一度立ち止まる必要がある。ヘリのサーチライトの動きにも気を配りつつ、レジスタンスが歩き出すのを待とう。

レジスタンス尾行

東欧：ミッドタウン・北西セクター | EASTERN EUROPE : MIDTOWN NW SECTOR |

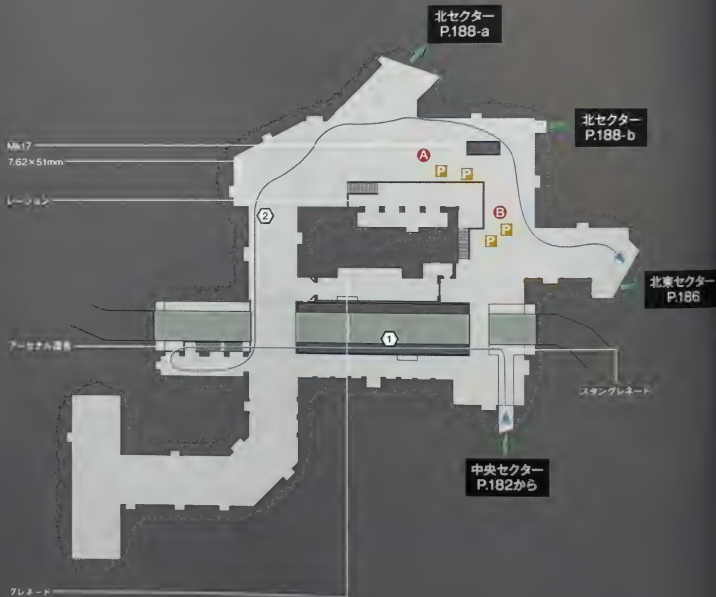
■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

北セクター P.188-a

北セクター P.188-b

北東セクター P.186

中央セクター P.182から

Mk17
7.62×51mm
レーション
アーセナル通貨
グレネード
スタングレネード

PMC兵

★PMC兵の位置は初期配置です。

●レジスタンスのルートは状況によって変化します。マップ上に記載されているルートは発見されない場合のおおまかな流れを示したものです。

〈1〉再び水路から橋の上へ

水路ルート

トンネルを抜けると、そこは北西セクターになる。レジスタンスは新たな水路を歩き、橋の上へ続く階段を目指す。ここでは、レジスタンスは後ろを振り返らずに走っていくので見失わないようにしよう。また、この水路の上にPMC兵はいないが、ヘリのサーチライトで照らされるので注意すべきだ。

レジスタンスは一度対岸に渡るが、再びトンネル側に戻ってくるので、スネークはそのままトンネル側を歩いていてよい。

〈2〉PMC2人組排除を連続で2回

水路ルート

階段を昇ると、レジスタンスはぐるりと回り、近くの大きな橋を駆け抜けていく。橋を渡った後の大通りで再びゆっくり歩き出すので、一度レジスタンスを見失っても慌てないように。Ⓐ地点ではレジスタンスが2人1組のPMC兵の背後を通過しようとするが、空き缶を蹴って見つかってしまう。麻酔銃やMk.Ⅱを使って、PMCを排除してあげよう。排除した後、驚いたレジスタンスが走って道を引き返してくることがあるので、鉢合わせしないように。その場合でも、レジスタンスは再び戻ってくるので、下手に動き回らず、階段などを利用して、隠れて待っていればよい。その後、Ⓑ地点で再び2人組のPMC兵にレジスタンスは見つかってしまう。これも排除して、進路を確保してあげよう。

Ⓐ地点のPMC兵を狙撃する際、ホフクであれば路上から狙っても発見されないが、レジスタンスが引き返して来る前に隠れよう。

Ⓑ地点のPMC兵を狙撃する際、後ろにいるPMC兵を最初に排除すると、前にいるPMC兵に気づかれにくく安全だ。

! 段ボールが重宝するエリア

水路の中では、レジスタンスに気づかれることよりも、ヘリのサーチライトに照らされてしまう危険の方が高い。段ボールに身を隠して止まっていれば、もし照らされても発見されないので活用しよう。また、ヘリにRPG-7を撃ち込むと撃墜することができるが、確実に警戒フェイズになり、レジスタンスも逃走してしまう。

段ボールをかぶっていても、動いているところを照らされると見つかってしまう。サーチライトが近づいたら移動をやめよう。

レジスタンス尾行

東欧：ミッドタウン・北東セクター | EASTERN EUROPE : MIDTOWN NE SECTOR |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

＊オレンジライン → 公園ルート
＊ブルーライン → 水路ルート

P：PMC兵
＊PMC兵の位置は初期配置です。
＊レジスタンスのルートは状況によって変化します。マップ上に記載されているルートはおおまかな流れを示したものです。

〈1〉公園から来た場合

公園ルート

南セクターの公園からレジスタンスを追ってきた場合、教会前広場の南口に出る。教会前広場は４人のＰＭＣによって警備をされているが、南側にはＰＭＣは１人もいないので、レジスタンスと同じように建物沿いを進めば、見つかることはない。激しい動きを見せるヘリのサーチライトにだけ注意をしておこう。Ⓐ地点では、２人のＰＭＣの背後を通ろうとしたレジスタンスが空き缶を蹴って、発見されてしまう。広場から援護のＰＭＣを呼ばれないようにうまくＰＭＣを排除してあげれば、レジスタンスは道なりに北セクターへ進んでいく。レジスタンスを追いかける前にANEST.(.22)やスモークグレネードなどの近くに落ちている武器・弾薬を入手しておくのもよい。

建物と車の間を通って、広場を抜ける。その時、レジスタンスが振り返ることはないので安心。サーチライトの動きに集中していよう。

Ⓐ地点にいる２人組のＰＭＣ兵は麻酔銃で簡単に排除できる。近くに停まっている車の陰から狙うと安全だ。

〈2〉水路から来た場合

水路ルート

北西セクターの水路を通ってレジスタンスを追ってくると、教会前広場の西側に出る。４人のＰＭＣが警備についているが、全員背中を向けているので、レジスタンスと同じように建物沿いに進めばよい。ただし、しゃがみ歩きかホフクでゆっくり進もう。ヘリのサーチライトは壁際まで届かないので、問題ない。

４人のＰＭＣの背後を走ると、足音で気づかれてしまう。レジスタンスのように必ずゆっくり進もう。

！ 広場で見つかると致命的

教会前広場は最初からＰＭＣが４人もいる上に、ヘリのサーチライトが激しい場所だ。もしここで危険フェイズになると、東西南北の道からＰＭＣの増援が来て、脱出が難しい。くれぐれも慎重な行動を取るべきだ。もし発見されたなら、ＰＭＣがあまり来ない北側の道から、一度北セクターへ逃げるとよい。

スネークが発見されると、ＰＭＣの増援が来る。同じ理由で、連行されたレジスタンスを救出するのも困難になってしまう。

レジスタンス尾行

東欧：ミッドタウン・北セクター | EASTERN EUROPE : MIDTOWN N SECTOR |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

♫ On Alert

7.62×51mm

RPG-7

北西セクター P.186-aから

グレネード

北西セクター P.186-bから

レーション

北東セクター P.186-bから

北東セクター P.186-aから

アーセナル湿布

レーション×2

P：PMC兵

※PMC兵の位置は初期配置です

※レジスタンスのルートは状況によって変化します。マップ上に記載されているルートは発見されない場合のおおまかな流れを示したものです。

① 変装するレジスタンス

ここからはまずレジスタンスは行き止まりの路地に入り、ＰＭＣの姿に変装して出てくる。これが本物のＰＭＣ兵ではないことは、口笛を吹いていることや武器を持っていないこと、さらにソリッド·アイでは青く「Resistance」と表示されることで確認できる。この特徴を頭に入れて、尾行を続けよう。

レジスタンスを追って庭に入ってしまうと、スネークと鉢合わせになってしまう。変装して出てくるのを待とう。

② 裏道からPMCを回避

レジスタンスは右手前の大きな道へと進む。２人のＰＭＣがいるが、変装しているため堂々と歩いて行く。スネークがこのままついていくとＰＭＣに見つかってしまうので、一度レジスタンスを離れて小道を迂回し、Ⓐ地点まで行こう。そこからＰＭＣの背後に回り込めばよい。

車の陰からＰＭＣの背後をホフクで進む。いったんレジスタンスと距離が開くが、相手はゆっくり歩いているので、すぐに追いつく。

③ 3人のPMCと合流

その後、レジスタンスは３人のＰＭＣと合流し、行動をともにする。彼らが後ろを振り向くことはないので、ゆっくり尾行すれば安全だ。道が分かれる度に１人ずつ減っていき、最後は再びレジスタンスが１人になる。まちがって、本物のＰＭＣの後をついていかないように気をつけよう。

武器を持たないのがレジスタンスだ。さらにソリッド・アイを使用すれば、レジスタンスの判別は一目瞭然となる。

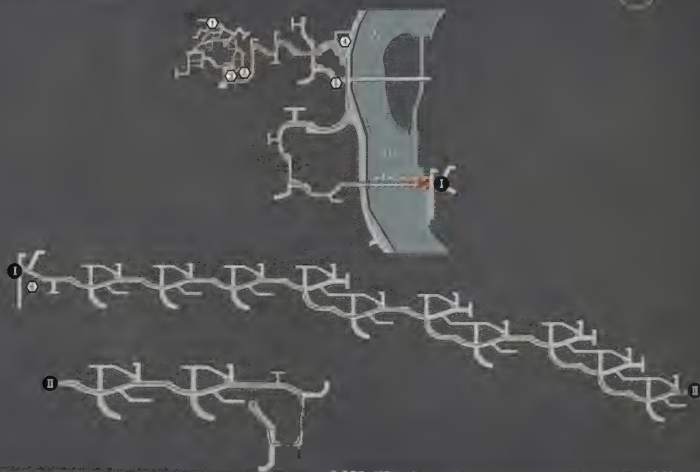
④ 巡回車輌の音を聞く

ビッグママのアジト付近になると、巡回車輌がせわしなく走っている。エンジン音が聞こえたら、段ボールに隠れて車輌をやり過ごそう。Ⓑ地点の教会前にくると、レジスタンスはＰＭＣの変装を解くために一度姿を消す。もとの服装に戻って奥の道へと進んだら、後を追おう。そこがビッグママのアジトだ。

ドラム缶に隠れても特に問題はない。また、クレイモアを路上に置き、車輌を爆破することも可能。

ビッグママのバイクで脱出

スネークはレジスタンスを尾行し、ようやくビッグママのアジトにたどり着くが、その場所を無人偵察機によって突き止められ、周囲をPMCに包囲されてしまった。ビッグママが運転するバイクにまたがったスネークは、ビッグボスの遺体を積み込んだバンと共に窮地を脱しようとするが、行く手には数多くのPMCや、スライダーが立ちはだかる。

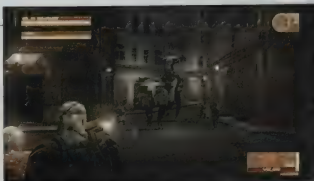
東欧：教会中庭～水路東岸 | EASTERN EUROPE · CHURCH COURTYARD ~ RIVERSIDE EAST

※ このマップでは、イベント展開のため兵士やスライダーの位置情報は掲載しておりません。

⟨1⟩ バイク後部座席からの攻撃

スネークはビッグママが運転するバイクにまたがり、運河の脱出ポイントを目指す。ここで使用可能な武器は主に、ハンドガン、サブマシンガン、グレネードなど後部座席から撃てるようなものに限る。弾数は無制限なので、AUTO AIMで連射し続けよう。中でも連射の効くサブマシンガンが最適である。

スタート直後にサブマシンガンを複数装備しておくとよい。特に装弾数の多いビゾンやP90があると安心だ。

〈2〉レジスタンスを援護

教会中庭までたどり着くと、ＰＭＣと月光が多数出現する。AUTO AIMでロックオンして素早く倒し、レジスタンス達を援護しよう。ここでは月光の弱点である頭を狙うよりも、足を撃って転倒させた方がよい。あくまでレジスタンスのバイクに近づけないためで、その後すぐにバイクで逃走できるからだ。

月光を転倒させる時は、マニュアル照準の方が狙いやすい。接近を食い止められないと、レジスタンスのバイクは踏みつぶされる。

〈3〉ドラム缶を活用

教会中庭でレジスタンスを援護するときは、近くにあるドラム缶を撃つと、その爆発に周囲のＰＭＣを巻き込むことができる。その時、一瞬ＰＭＣの攻撃が手薄になったら、弾数が無制限とはいえ、使用している武器の残弾数を確認し、リロードに手間取らないよう、武器を交換しておくのもよい。

ドレビンの装甲車で南米を脱出する際と同じように、このような強制戦闘時でも周囲の物を利用できる。

〈4〉グレネードで進路を見い出す

水路西岸ではＰＭＣの検問に遮られ、ビッグママは一度バイクをＵターンさせる。だが、そこもＰＭＣに回り込まれるので、スネークが突破口を開かないといけない。ヘイブン・トルーパーはマシンガンで倒しつつも、ここは停車時にグレネードでＰＭＣを一掃してしまうのが最も効率的だ。

バイクが停車すると、向かって左の通りからＰＭＣが続々と出現する。そこにグレネードを投げて、まとめて倒してしまおう。

〈5〉検問時のスローモーション

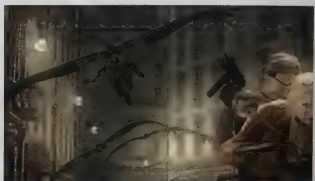
ＰＭＣの検問を突破しなければならないため、ビッグママはバイクを空中高くジャンプさせ、窮地を脱することにする。そのジャンプ中、時間の経過が遅くなり、スネークには辺りのＰＭＣに銃撃を浴びせる余裕ができる。ここでもAUTO AIMでロックオンし、できる限りＰＭＣを倒しておくとよい。

ジャンプ時のスローモーションを有効活用しよう。弾切れの際はリロードせずに、すぐにほかの武器に持ち替えて撃ち続けること。

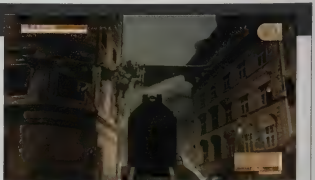
6 空からの奇襲

水路東岸まで来る頃には、スネーク達はバンとはぐれてしまう。すると空中からは不気味な怒り声が聞こえてくる。無人兵器スライダーを擁したレイジング・レイブンが出現するのだ。ここからしばらくは地上からの攻撃がなくなるので、上空への攻撃に専念しよう。

レイブン達が現れる前に、一度攻撃する者がいなくなるので、その間に武器のリロードや持ち替えを済ませておこう。

鳥のような翼で高速で飛来してくるのがスライダーだ。スライダーはおびただしい数で攻撃を仕掛けてくる。

飛行する者の中で１体だけ容姿がちがう者がいる。それがＢＢ部隊のレイブンだ。この後、スネークと直接対決する相手である。

! スライダーを撃墜する

橋を渡ってからは、レイブンとスライダーが滑空しながら襲ってくる。これを撃墜するにはマニュアル照準では狙いがつけにくいため、ここでも基本的にAUTO AIMで問題ない。スライダーは無視していても大丈夫だが、撃墜すればＤＰが入る。動きが速いので、武器の残弾数には気をつけておこう。

レイブンとスライダーの動きは速いので、マニュアル照準ではこれまで以上に狙うのは難しく、撃墜しづらい。

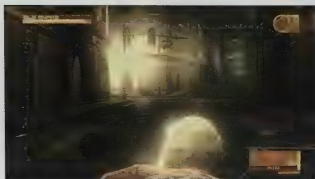
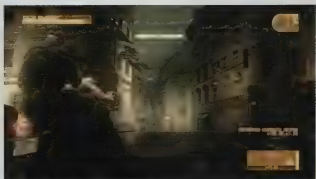
7 スライダーを撃ち落とす

安全にゴールまで進みたいなら、レイブンよりもスライダーを攻撃することに集中するとよい。スライダーはサブマシガンをAUTO AIMで連射すれば比較的狙いやすく、撃ち落とすことが可能だ。なるべく攻撃を受ける前に倒していって、ゴールした時のスネークのLIFEを高い状態にしておこう。

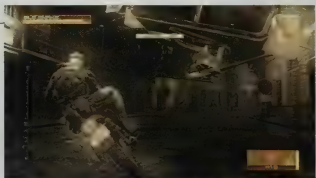
難易度がLIQUID EASYの場合、スネークの体力はレイブン戦に引き継がれずに全回復するので、ミッションのクリアに全力を注ごう。

〈8〉レイブンに極力ダメージを

ここでレイブンに与えたダメージは、次のレイブン戦（→P.194）でも有効だ。これは大きなアドバンテージになるので、この戦闘中にレイブンを見かけたら、積極的に攻撃を仕掛けておこう。ただし、スネークの体力も引き継ぎ（難易度NAKED NORMAL以上）となるので、スライダーや地上のPMC兵の対処も忘れないようにしよう。

レイブンが遠方に姿を現した時点から、大まかに狙いをつけておく。飛び去っていく一瞬の間に弾丸を浴びせかけよう。

レイブンのLIFEを削っても、スネークまでダメージを受けては意味がない。状況を見て攻撃すべきか判断しよう。

この場でレイブンを倒せないが、攻撃を続けていれば、次の直接対決では有利な状況を生むことができる。

〈9〉再びスローモーション

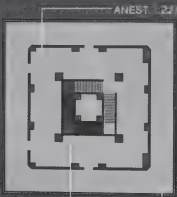
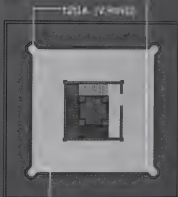
レイブンとスライダーの攻撃が続く最中に、ビッグママが横転する車の下にバイクを滑り込ませる場面がある。検問時のジャンプと同様に、そこでも周りの動きが一瞬だけスローモーションになる。弾切れに注意しつつも、AUTO AIMでザブマシンガンを連射、攻撃の手を止めないようにしよう。

弾切れの際、すぐにほかのサブマシンガンに持ち替えることができるよう、数種のマシンガンを用意しておきたい。

! ノーキルで抜けるには

ここをノーキルでクリアするには、もちろん非殺傷武器を使う必要がある。そうなると連射でなぎ倒すのは無理だ。スタングレネードでは狙いがつけづらく、効率もさほど良くないため、Mk.2ピストルを使おう。スライダーは無視しても問題ない。不安な人は常にレーションを装備しておこう。

この間は弾数は無限になるので撃ちまくっていこう。レイブンにもできるだけ麻酔弾を当てて気力を奪っておきたい。

レイジング・レイブン

東欧の街を脱出中、レイブンの放ったミサイルにより、スネークとビッグママが乗ったバイクは吹き飛ばされてしまった。スネークは腹部に重傷を負ったビッグママをその場に残し、レイブンを倒すべく、廃墟となった塔を駆け上がった。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン1 グレネードランチャー

これがレイジング・レイブンの最も特徴的な攻撃方法である。最初はスネークがどこにいるかわからないレイブンだが、スネークを発見すると滞空をしながら、グレネードランチャーを撃ってくる。強力な攻撃ではあるが、撃つ瞬間に動きが止まるので、避けたり、こちらの攻撃のチャンスにもなり得る。

空中に停滞したら、レイブンがグレネードランチャーを撃つ証拠だ。すぐに壁に隠れれば安全である。

パターン2 ホバリング

スネークが3F、または4Fにいる状態で発見されると、建物内部で滞空しながら攻撃してくる。一定の場所にとどまり続けるので素早く攻撃を加えればダメージを与えることができる。逆に立ち回りに失敗するとダメージを負ってしまう上、つかみ攻撃に移行してさらなるダメージを受けることがある。

翼を閉じてしまっている間は攻撃が命中してもガードされることがある。この間にリロードを行って、攻撃再開に備えよう。

パターン3 つかみ攻撃

レイブンがスネークの体をつかんで宙に持ち上げ、そのあと床に投げつける。捕まれた時に左スティックを素早く動かすと、ふりほどくことができるので、捕まれたらとにかく左スティックを入力するようにしよう。また、スネークを外に連れ出して落とす場合がある。この場合はエルード落下キャッチをしよう。

レイブンがスネークの体をつかむ前に攻撃を仕掛けられれば、問題ない。攻撃の手を緩めず、レイブンを近づけないようにしよう。

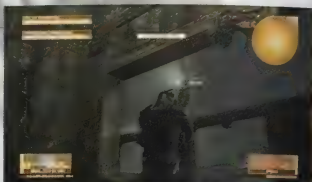
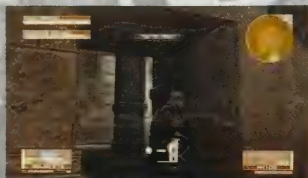
パターン4 クラスター爆弾

投下後空中で爆発し、子弾を散布して多数の小規模爆発を起こして広範囲を攻撃する爆弾。攻撃範囲が広いため、避け切ることが難しい。レイブンはこの爆弾をスライダーに撃たせてくる。なるべく、素早く物陰に移動するのが賢明である。

5Fの外部に出た時が最もレイブンの攻撃を受けやすい。無駄に動き回らず、レイブンに見つからないようにしよう。

レイジング・レイブンの攻略方法

方法1 3Fと4Fを拠点に追撃

レイブンはスネークを発見しない限り攻撃をすることはない。そのため5Fへは上がらず、3Fと4Fで身を隠しているのが安全だ。障害物に隠れながら、レイブンを狙い撃とう。レイブンはスネークを発見すると同時に一斉攻撃を仕掛けてくる。

レイブンと共に飛び交うスライダーを破壊すると、発見されにくくなる。スライダーはAUTO AIMでも撃墜可能だ。

レイブンに発見されているかどうかは、スレッドリングを見よう。赤ければ隠れているつもりでも発見されている状態だ。

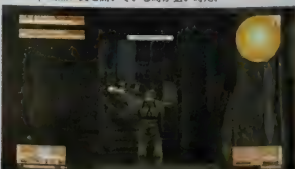
ベースラインマップ上で一番気配が大きいのがレイブン。レイブンの位置を確認しつつ、追撃態勢を整えよう。

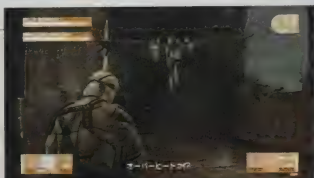
パターン詳細

A グレネードランチャーを撃つために滞空しているレイブンへ攻撃を仕掛ける。ここでは、対空ミサイルのFIM-92Aが絶大な威力を発揮する。

B 滞空しているレイブンに攻撃を仕掛けても、翼を閉じてガードされることがある。だが、翼を広げたと同時に再度攻撃を仕掛ければよい。リロードをしておこう。

C また、翼を閉じているときはレイブンの視界も翼で遮られている。このスキにレイブンの死角に移動すればスネークを見失うことがある。攻撃のチャンスだ。

D FIM-92Aがない時は、サブマシンガンかアサルトライフルを使用するとよい。AUTO AIMで連射しよう。当然、翼を開いている時が狙い時だ。

方法2 オーバーヒート中に攻撃

レイブンは戦闘中にオーバーヒートを起こすことがある。その際はスタングレネードを撃ってその場を逃げる。ベースラインマップでレイブンが逃げた方向を大まかに把握しておこう。レイブンは遠くの屋根の上で回復を図っているので、５Ｆに上がってその場所を捜し、強力な武器を発射すればよい。

戦闘中にレイブンがオーバーヒートした。この後スネークに向かってスタングレネードをMGL-140で撃ってくる。

レイブンが遠くに逃げたため、静かになった５Ｆ。すぐさま辺りを見回し、レイブンを捜そう。

回復中のレイブンの周りには、スライダーが飛び回っているため、その場所は目視でも確認することができる。

手順詳細

1 レイブンを攻撃したり、スライダーを撃ち落として、レイブンの怒りを煽ろう。この間にダメージを受けすぎないように、できるだけ敵の攻撃は回避する。

2 怒りが溜まってくると、ソリッド・アイでレイブンを見たときの感情パラメータが増大し、ベースラインマップのレイブンの気配が大きくなる。

3 レイブンをソリッド・アイで見て「怒」と出ていたら、そろそろ怒りがＭＡＸになり、オーバーヒートも起こしやすくなっている状態だ。

4 オーバーヒートしたら、スライダーの群れを頼りにレイブンを見つけ出す。そこをFIM-92AやRPG-7、またはSVDやモシン・ナガンのヘッドショットで攻撃。

ACT 3 ストーリー解説

ビッグボスの遺体の争奪戦へ

スネークより先に、東欧の地へと渡っていたリキッド。その目的は、ビッグボスの遺体の入手だった。東欧へ渡る前にナオミが言うには、ビッグボスの遺伝子コードと生体情報がＳＯＰへ介入するための最後の鍵として必要なのだった。中東でのテストでは、リキッドのＤＮＡから遺伝子コードが試され、南米ではスネークの血液から取り出したＤＮＡコードと生体情報が試されたが、いずれも失敗に終わる。それは意図的に生み出された２人の遺伝子配列が、オリジナルのビッグボスとは100%一致しなかったためだという。ナオミは口調を強めながら話を続けた。愛国者達のＡＩには高度な侵入検知技術が組み込まれており、ネットワーク内を循環する命令やデータを特有のコードで検知していること。それに適合しないデータは異物として処理されること。そして鍵となる遺伝子コードが完全に一致した場合のみ、ホストの命令は正常に動作するということを。もし、ある遺伝子コードに不正侵入の疑いがあった場合、ブラックリストに登録され、２度とアクセスは不可能になるというのだ。つまり、中東と南米でのテストは、あくまでテストであり、ブラックリスト入りを承知でスネークとリキッドの遺伝子コードを代用として使ったのだという。そしてリキッドはついにビッグボスの遺体を奪って、完全なＳＯＰ掌握に乗り出そうとしていた。それを止めるのがスネークの東欧潜入の目的であったのだが……。

ビッグママ——母が口にした歴史

——「ディヴィッド…大きくなったわね」。ビッグママはスネークの本名を知っていた。レジスタンスの尾行に成功し、ビッグママのアジトに潜入したスネークは、彼女の口から衝撃の真実を聞かされることになったのだ。なんとビッグママがスネークの母親であり、リキッドもまた彼女がお腹を痛めて生んだ子だったと。ビッグボスの細胞核を日本人女性の卵子に移植した2人のクローンを誕生させるためには、代理母が必要だった。かつて、エヴァと呼ばれ、愛国者達のメンバーだった彼女は、ソ連領内でビッグボスと行動を共にする中で彼を愛して、自ら志願して代理母になったという。愛国者達とは、ビッグボスがソ連へ単独潜入した際に指揮官だったゼロが、作戦で得た「賢者の遺産」と呼ばれる莫大な資金を元に創立した組織だったのだ。それはビッグボスの師であり、アメリカのために自らの全人生を投げうった伝説の英雄ザ・ボスの遺志を受け継ぐものとして誕生した。当時のメンバーはゼロ、ビッグボス、シギント、パラメディック、そして今はリキッドと化したオセロット。その後、ビッグボスを追うようにビッグママも組織に加わった。だが、やがてゼロとビッグボスの間には軋轢が生じていった。ビッグボスの心が離れていくことに気づいたゼロは、ある保険を必要とした。それが、恐るべき子供達計画。ビッグママは愛するビッグボスのために、自ら望んで2人のクローンを受胎したのだ。その後クーデターを起こし、ビッグボスは命を落とす。その身体はゼロに回収され、ナノマシンによって意識を幽閉されたまま生かされていた。そして今、雷電によって回収された後、ビッグママのもとに遺体はあったのだ。

2人の女の偽り

脇腹に重傷を負ったビッグママことエヴァは、レイジング・レイブンを倒したスネークに向かい、とある謝罪をした。実はスネーク達が護衛してきた3台の車は囮、ビッグボスの遺体は河川を使って下流に向かっているというのだ。そのレジスタンス達と合流するために、スネークとエヴァは川岸まで地下水道を通って行くことにした。その方が地上より追手が少ないはずなのだ。しかし、地下水道への梯子を降りる2人の姿を、1体の仔月光が捉えていた。地下水道を出たスネークは、そこで予想もしない光景を見ることになる。リキッド、ヴァンプ、そしてノーマッドから姿を消していたナオミの姿がそこにあったのだ。スネーク達の行動は、全てナオミを通じてリキッドに伝えられていたという。そして川に浮かぶレジスタンスの脱出艇は炎に包まれ、ビッグボスの遺体はリキッドの手に渡ってしまっていた。ナオミはスネーク達の顔を見ようとしない。さらにリキッドは、かつてスネーク達が内部的に破壊していた愛国者達のＡＩのひとつ、G.Wを修復し、かつ掌握も果たしていた。愛国者達の間諜であったオセロットの身体が、G.Wを回収する際、あらゆるセキュリティをパスしてしまったのだ。リキッドが次に企てているのは、愛国者達の中枢である、J.D(ジョン・ドゥ)の破壊だった。そのシステムを外部からの核攻撃によって破壊し、愛国者達のネットワークを手に入れようというのだ。「見届けるがいい。我々の勝利を!!」そう言い残し、哨戒艇に乗り込むリキッド。身も心も疲れ果て、ただただその様子を見つめるしかできないスネーク。2人の距離が次第に離れていった。だが、哨戒艇が運河に進んだその瞬間、スネークにとって聞き慣れた声が辺りに響いた。

ガンズ・オブ・ザ・パトリオットの成功

「リキッド、そこまでよ」。大量の投光機が点灯し、リキッド達の哨戒艇を照らした。それはメリル達、ラットパトロールが率いる米軍部隊だった。だが、それでも怒りを込めて牙を剥いているヴァンプ、悲しげな表情を見せているナオミ、さらにリキッドに至っては腕を広げたまま顔を空に向け、投光機の光をまるで舞台のスポットライトのように浴びている。そんなリキッドに向けて、メリルは米軍兵達に射撃命令を下したのだった。だが、引き金は引けなかった。全ての米軍兵の引き金が引けなかったのだ。メリルが射撃命令を下すより、リキッドが軽く上げた片手を振り下ろす方が一瞬早かった。米軍部隊の投光機は消え、船は停止し、ヘリは制御を失い、味方部隊の中に墜落していった。動揺を隠せない米軍部隊に向かって、叫び声を張り上げるリキッド。「システムはとうに頂いた」と。「銃も兵器ももはや米軍部隊のものではない、これがガンズ・オブ・ザ・パトリオットなのだ」。さらにリキッドが軽く指をかざすと、米兵達が一斉に苦しみ出す。無抵抗となった米兵達に対して一斉射撃が始まり、大部隊はわずかな数のヘイブン・トルーパーによって壊滅されてしまった。そして、すでに必要がなくなったビッグボスの遺体を炎の中へ投げ込み、リキッドは去っていく。その遺体に駆け寄ったビッグママは、共に炎に包まれてしまう。最期の時を迎えたビッグママは、スネークに語りかけた。「全てを正常に戻すには…光りを消すこと。そして、その時…あなたは消える」と。一方、あらゆる米兵がもがき苦しんでいる中で、中東での事件と同じく、ラットパトロール・チーム01のジョニーだけが正常に体を動かしていた。

ACT 4 TWIN SUNS ―双子の太陽

J.D(ジョン・ドゥ)を破壊阻止すべく、アラスカへ再び

リキッド達の哨戒艇に潜入していたMk.Ⅱにより、彼らの動向がつかめた。愛国者達のシステムを掌握するため、衛星軌道上のＪ.Ｄを核兵器で破壊しようというのだ。だが、そこには矛盾がある。Ｊ.Ｄを破壊するための核兵器は、Ｊ.Ｄ自体が管理しているというのだ。潜入が発覚したMk.Ⅱが破壊され、通信が途絶えた後、リキッドがどうやってその矛盾を解決するのか、スネーク達は分析し始めた。そして、リキッドが発したある言葉――「ＲＥＸの準備ができている」へと行き着く。リキッドはアラスカのシャドー・モセス島に残るＲＥＸのレールガンを使い、核弾頭を打ち上げようとしているのではないか。かつてオタコンが開発し、存在をかけてスネークとリキッドが争ったＲＥＸ。あの因縁の島で、戦いの火種はくすぶっていたのだ。協議が続く中、人工血液の透析を終えた雷電はかろうじて意識を取り戻す。雷電は周囲の制止も聞かず、スネークの任務に同行することを申し出た。しかし、雷電をおだやかに押し留めるスネーク。未来もなく人々を照らす光になり得ない自分とは違い、雷電はまだ光を放つことができるのだと。ビッグ・シェル占拠事件の後、婚約者のローズマリーと別れ、孤独と戦い続けていた雷電を眠りに就かせ、スネークは１人、因縁の島へ向かうのであった。

ブリーフィング中に入手できるアイテム

1. リゲイン。
2. カメラ（※2）
3. ♫ボクらの太陽DS テーマ
4. バッテリー
5. .50BMR

※1 ♫はiPod。ミュージックのことを指します。　※2 カメラは未取得の場合のみ　※3 5は対応する武器を所持していない場合、5.56×45mmとなります。

ACT4におけるスネークの目的

アラスカのシャドー・モセス島へ再来して、リキッドがPMC蹶起のために手に入れようとしているREXを目指す。かつて起こった悲劇やあたたかい思い出をオタコンと共に振り返りながら、スネークは核廃棄施設の奥にある格納庫へと潜入していく。

ACT 4 の流れ

アラスカの雪原から核廃棄施設へ、その後にはウルフ戦、最後に格納庫でのヴァンプ戦やメタルギアRAY戦など激戦が続く。途中、月光や仔月光などの妨害もなかなか手強い。

ミッションブリーフィング
リキッド達が乗る哨戒艇に潜入したMk.IIの情報のおかげで、彼らが向かう先はシャドー・モセス島だと判明する。

↓

シャドー・モセス島事件 [P204-P205]
スネークが見る夢の中での出来事。『MGS 1』当時の操作方法となる。クリアせずに「EXIT」で本編に戻ることもできる。

↓

核廃棄施設へ潜入 [P206-P215]
核廃棄施設内にある、オタコンのかつての研究室へ足を運ぶ。施設内では仔月光が、その前の雪原には月光が待ち構えている。

↓

REX格納庫へ潜入 [P216-P219]
パスワードを入力し、オタコンの研究室へ。監視カメラが捉えていたヴァンプとナオミの後を追い、格納庫を目指す。

↓

クライング・ウルフ戦 [P220-P223]
再び外に出て、広い雪原を進むとウルフ戦が強制的に始まる。極寒の地の厳しい戦いだ。ウルフを倒したら、格納庫へと向かう。

↓

REXを目指す [P224-P229]
格納庫の直前では月光と仔月光の群れがスネークに襲いかかる。発見されないように慎重に潜入しながら、地下へと進んでいく。

↓

ヴァンプ戦 [P230-P233]
格納庫では、ヴァンプとの戦いが強制的に始まる。"不死身の男"と呼ばれるヴァンプの体に注射を打つことで、ナノマシンを抑制させる。

↓

自爆月光戦 [P234-P237]
ヴァンプを倒した直後、格納庫に自爆型の月光が多数出現する。スネークはこの危機を雷電と共に乗り越えることになる。

↓

REXによる脱出 [P238-P241]
月光が自爆する前に、REXに乗って格納庫を脱出する。また、ナオミとはここで永遠の別れとなってしまう。

↓

メタルギアRAY戦 [P242-P245]
スネーク達が乗るREXと、後を追ってきたRAYの戦闘が強制的に開始する。海中と地上を行き交うRAYを倒さなければならない。

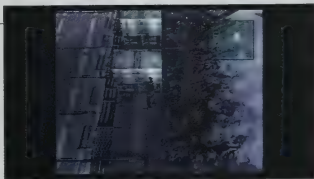
シャドー・モセス島事件

2005年、シャドー・モセス島の核廃棄施設が特殊部隊FOXHOUNDによって占拠される事件が起こった。元FOXHOUNDの隊員であったソリッド・スネークは、施設に単独で潜入。思い出の地に再び降り立ったオールド・スネークに、当時の記憶がよみがえる。

!『MGS1』の操作方法

左スティック／方向キー—移動
△ボタン—主観モード
□ボタン—武器の使用／投げ、首絞め
×ボタン—ホフク
○ボタン—パンチ／キック
L1—装備品のクイックチェンジ
L2—装備品の装備
R1—武器のクイックチェンジ
R2—武器の装備
STARTボタン—ポーズ

① ダクトから潜入

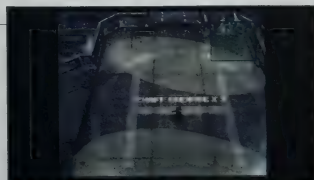
2005年のシャドー・モセス島ヘリポート。Ⓐ地点のダクト、またはⒷ地点のダクトから施設内へ潜入する。中央のサーチライトを避けて通るルートか、東側に回り敵兵に注意しながら進むルートで北の入口を目指そう。なお、壁の上に設置されている監視カメラは壁張り付きで進めば見つかることはない。

画面上のソリトンレーダーを使用すれば、敵の位置と視界を確認することができる。

② よみがえる9年前の記憶

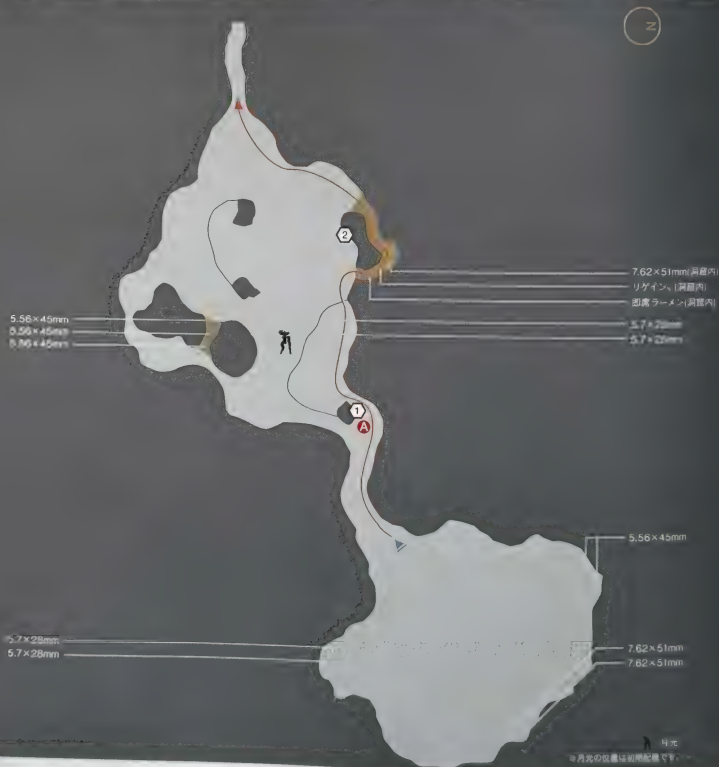
この画面は全て、スネークが見ている夢である。しかし、シャドー・モセス島はこれから向かう潜入先となるので、当時の出来事を思い出しながら、ヘリポートの中を歩いて探索するのもよいだろう。一部のアイテムの位置は本編と同じなので、場所を確認しておけば、後の潜入に役立つ。

壁の上に設置されている監視カメラ。事件から9年後の現在における、シャドー・モセス島の警備体制が気になるところだ。

③ ゲーム本編への影響はなし

『MGS1』の画面は、スネークが見ている夢の中なので、ここで入手したアイテムや、敵に発見された回数、攻撃された回数などがゲーム本編に影響することはない。ゲームオーバーになったら「CONTINUE」を選択すれば再挑戦でき、「EXIT」を選択すれば、『MGS4』の本編に戻ることができる。

ヘリポート中央には、チャフグレネードが落ちている。場所を覚えておき、本編に戻った時に入手しよう。

核廃棄施設へ潜入

メタルギアMk.Ⅱの映像から、リキッドの計画が明らかになる。シャドー・モセス島、核廃棄施設に隠されたメタルギアＲＥＸを利用して、J.Dに核弾頭を打ち込み破壊し、J.Dが管理する大量破壊兵器を奪取するというものだった。リキッド達の計画を阻止するため、スネークはシャドー・モセス島の核廃棄施設へと潜入する。

〈1〉丘の上で月光が去るのを待つ

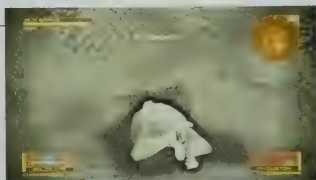
激しい吹雪の雪原を進む。なお、雪原には月光が1体巡回している。視界が非常に悪いので、月光と鉢合わせにならぬように、ソリッド・アイの暗視モードを使用して、月光の位置を確認しながら進んでいこう。月光が近くに来たら、Ⓐ地点の丘に上り、月光が通り過ぎてから前進するとよい。暗視モードはバッテリーの消費が激しいので、要注意だ。

強い吹雪で、目の前は見づらい。ソリッド・アイの暗視モードを使用して進んでいこう。バッテリーの残量も気にすること。

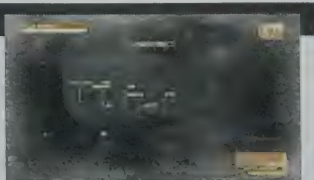
暗視モードを使えば、吹雪に紛れた月光もはっきりと確認することができる。鉢合わせにならないよう、慎重に進んでいこう。

吹雪で視界が悪いので、こまめに自分の位置を確認しながら進もう。現在地はポーズメニューでマップを開けば、確認できる。

〈2〉洞窟の中を通り、アイテムを回収

洞窟の中には即席ラーメンやレーションなどの回復アイテムが落ちている。回収して使用すればLIFEも回復する。なお、即席ラーメンはこのような寒い場所で使うと、気力回復効果が増大する。洞窟を出るときには巡回中の月光に見つからないように、ベースラインマップを確認しながら進もう。

丘の上を進み、突き当たりを下に滑り降りると右手に洞窟があるので、ホフクで中に入り、月光をやり過ごそう。

! 洞窟の中ならストレス値も減少

吹雪の中を進んでいくため、寒さが影響し、ストレス値が少しずつ上昇する。洞窟の中をホフクで進めば、寒さもしのげ、気力を回復させやすい。なお、ソリッド・アイのバッテリーが切れてしまった場合、スネークが動くことで早く充電されるので、洞窟の中を動きまわり、充電させると安全だ。

ここは寒冷地なので、洞窟内で入手できる即席ラーメンを使用すれば、気力回復効果が増大する。

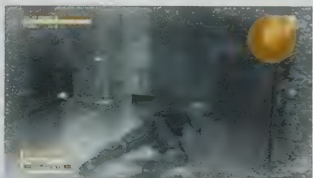
核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：ヘリポート | SHADOW MOSES : HELIPORT |

〈1〉ヘリポートでアイテムを回収

9年前の回想から目覚め、現在のヘリポートに降り立ったスネーク。回想の『MGS1』のときよりも、多くのアイテムが落ちている。しかも現在のシャドー・モセス島のヘリポートに敵の姿は無いので、ゆっくりとアイテムを回収できる。なお、Ⓐ地点に落ちているチャフグレネードはこの後の潜入で非常に役立つので、必ず入手しておくこと。

敵もおらず、監視カメラも壊れている。シャドー・モセス島ヘリポートに今は脅威はない。

アイテム回収に専念するなら、左手の建物内部を通り、Ⓑ地点の1階ダクトから戦車格納庫へ潜入するとよい。

Ⓒ地点の2階ダクトを使えば、戦車格納庫の北側まで安全に侵入することができる。また、途中で懐かしい会話を聞くことも可能だ。

〈2〉Mk.23を入手

ここのトラックの下には、ここでしか入手できない武器であるMk.23が落ちている。Mk.23はシャドー・モセス島潜入ミッションで使用された武器で、スネークも思い入れのある。なお、この武器はドレビンショップにも入荷されない貴重品なので、取り逃がさないようにしよう。

ヘリポートには、今後の潜入に役立つ武器や、過去の潜入に使用された武器が落ちている。

! 9年前の会話を聞いてDPを獲得

ヘリポートから戦車格納庫までを散策していると、9年前の会話がスネークの脳裏をよぎる。この会話はヘリポートの中央、西の武器庫、ダクト内などを歩いていると聞くことができる。会話を最後まで聞くと、ボーナスドレビンポイントを獲得することができる。武器を回収しながら9年前の会話に耳を傾けよう。

どれも懐しい会話だ。9年前の事件について知らない場合は最後まで聞くとよい。

核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：戦車格納庫 | SHADOW MOSES : TANK HANGER |
シャドーモセス：渓谷 | SHADOW MOSES : CANYON |
N
5.56×45mm
5.56×45mm
♫ flowing destiny
.45ACP
レーション
レーション
7.62×51mm
5.56×45mm
40mm (GRENADE)
RPG-7 AMMO
.50MGR
SUP.(Mk.23)
.45ACP
即席ラーメン
(ダクト内)
戦車格納庫
F2
GSR
スタングレネード
ANEST. (.22)
♫ WARHEAD STORAGE
SUP.(M4)
♫ Beyond the Bounds (→P.428)
月光
仔月光

〈1〉チャフグレネードを使う

戦車格納庫は無人兵器の仔月光が警備している。仔月光が発射している探査センサーに当たると危険フェイズになり、仔月光が大量に襲撃してくる。近くで音を立てた場合も気付かれてしまうので、足音を立てずに進んでいこう。なお、仔月光はチャフグレネードを投げれば無力化させることができるので、そのスキに北側の扉から渓谷へ抜けよう。

移動中の仔月光は探査センサーを発しないが、足音を立てると気付かれてしまう。動きをよく見ながら前進しよう。

建物の中には丸くなって全く動かない仔月光もいる。しかし、近くで物音を立てると動き出す。しゃがみで慎重に進んでいこう。

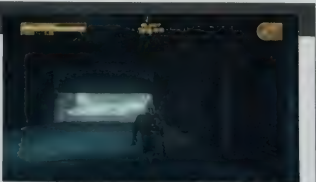
壁に張り付いて探査センサーを発射している仔月光は、探査センサーの下をくぐり抜ければ、容易に通過することができる。

〈2〉渓谷の中央を通る

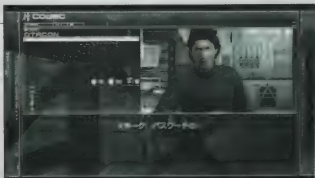
戦車格納庫を出ると吹雪の渓谷に出る。視界が悪いので、ソリッド・アイの暗視モードで進んでいこう。渓谷には左右に月光が1体ずつ潜んでおり、暗視モードならば確認できるので、容易に通過できるだろう。なお、月光の側にはアイテムが落ちているが、月光は近づくと動き出すので注意。

暗視モードで月光の位置を確認して、左右2体の月光のちょうど真ん中を進もう。月光が動き出したら、北の扉まで一気に走ること。

! 探査センサーに注意

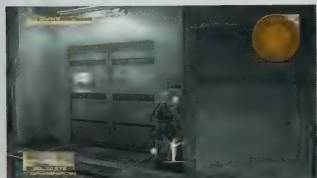
戦車格納庫内を警備する仔月光の探査センサーは、少し触れただけでも危険フェイズとなってしまう。レーザーの動きを確認して、下をくぐって進んでいくとよい。見つかると大量の仔月光が襲ってくる。LIFEが急激に減少し、ゲームオーバーになることもあるので、見つかったら早めの対処が必要だ。

仔月光が体にまとわりつくと非常に厄介だ。チャフグレネードを投げて対処するか、一気に走って逃げてしまおう。

〈1〉ロックがかかった扉

無人の核弾頭保存棟で、オタコンから北の扉へ向かうように指示される。しかし、建物のセキュリティ全体がシャットダウンしており扉もロックされていて開かない。昔オタコンが居た研究室に向かい、セキュリティの解除を行なう必要がある。エレベーターの方へ向かおう。

1階でオタコンが研究室で入力する5桁のパスワードを教えてくれるので覚えておこう。

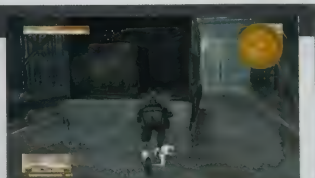
〈2〉オタコンの研究室へ

オタコンが補助動力装置でエレベーターを稼働させてくれるので、地下2階にある研究室を目指そう。エレベーターで地下2階まで来たら、目の前の通りをまっすぐ進み、左折して道なりに進めばオタコンの研究室にたどり着ける。なお、エレベーターを出て右手の部屋に進み、アイテムを回収しながら研究室に向かってもよい。

ソリッド・アイを暗視モードにすると、誰かが建物内部を通過したことが分かる。この2人分の足跡は一体何者なのだろうか。

エレベーターは階段を上がった所にある。エレベーターに乗るには操作パネルの前で△ボタンを押す。

サイボーグ忍者＝グレイ・フォックスがゲノム兵を虐殺した廊下。ここを通過しようとすると、9年前の彼の声が脳裏をよぎる。

! FIM-92Aを入手

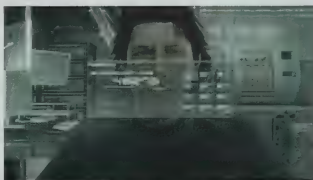
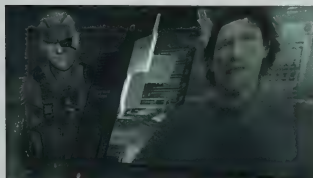
北の扉近くに停まっている、トラックの荷台には、FIM-92Aが落ちている。荷物の陰になって見えないので、取り逃がさないように。なお、1階フロアにはたくさんの弾薬が落ちている。この建物には敵がいないので、ひと通り拾ってから目的地へ向かうとよいだろう。

△ボタンでトラックの荷台に乗り込み、箱の後ろに回り込めば、FIM-92Aを入手することができる。

核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下2階 | SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2

＊オタコンの旧研究室内のアイテム配置は、P.216を参照。

① オタコンの研究室でパスワードを入力

地下２階にも人影はない。研究室に到着すると、オタコンからパスワードの入力を頼まれる。教えてもらった５桁の数字を思い出して入力しよう。間違えてしまった場合、気力が減少するが、パスワードを思い出したオタコンが代わりに入力してくれる。これで、建物のセキュリティロックは解除できたので、再度１階の扉に向かおう。

入力するパスワードは、１階でオタコンに教えてもらった５桁の数字だ。間違わずに入力して、記憶力が衰えてないことを示したい。

９年前の出会いを懐かしむオタコンとスネーク。サイボーグ忍者に襲われていたオタコンを救ったのがスネークだった。

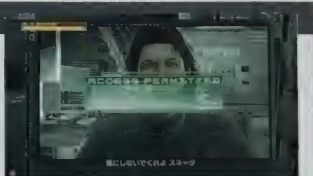
オタコン研究室内には、Playboyやリゲイン®といった武器・アイテムが落ちているので、到着したら拾っておくと良いだろう。

② ナオミとヴァンプの行方

建物のセキュリティが解除されたことで、セキュリティへのアクセス履歴を調べることができるようになった。オタコンによると、どうやら建物には頻繁な人の出入があるようだ。監視カメラが数時間前に捕らえた映像に写っていたのは、ナオミとヴァンプの姿だった。２人が向かった先とは……。

監視カメラに写された、ナオミとヴァンプが２人揃って歩く姿は、まるで「美女と野獣」のようだ。

! パスワード入力に失敗すると

オタコンから教えてもらった５桁のパスワードを忘れてしまうと、オタコンから皮肉をいわれ、気力が減ってしまう。パスワードは変わることはないので、メモをとっておけば１階エレベーター前での無線通信は、２周目以降は省略しても問題ない。また、特殊なパスワードを入力するとi pod® 曲を入手できる。(→P.417)

パスワードを間違えてもオタコンがパスワードを思い出すので、ストーリーは進む。

REX格納庫へ潜入

ナオミとヴァンプが向かった先は、ＲＥＸ格納庫だった。オタコンのかつての研究室で セキュリティ履歴を確認すると、２人が格納庫へ向かう映像が映し出されていた。オタコンによって扉のセキュリティロックが解除されたことが分かると、スネークは２人を 追って、ＲＥＸが格納されている地下基地へと急いで向かう。

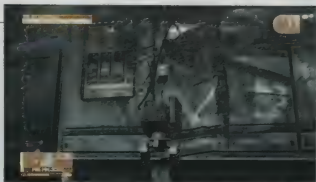
シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下２階 | SHADOW MOSES NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

※オタコンの研究室へ向かう途中（▶P.214）で入手したアイテムは、このマップでは出現しません。

月光
※月光の位置は初期配置です。

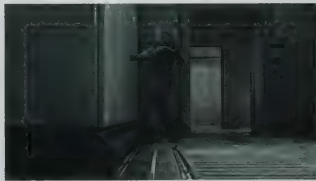
〈1〉月光が出現

1階へ戻ろうとすると、一体の月光が出現するので、倒してエレベーターに乗ろう。強力な武器があれば破壊してもいいが、危険フェイズになりやすいので、以下のMk.Ⅲを使う方法がお勧めだ。なお、月光に発見されていないなら、エレベーターで1Fへ戻れるが、かなり難しく、ボーナスDPも入手できない。

オタコンの研究室を出てエレベーターに向かおうとすると、月光が現れる。直ちにⒷ地点の物陰に隠れ、Ⓐ地点でMk.Ⅲを使おう。

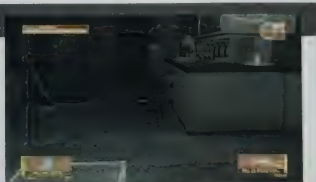
〈2〉床に電流を流して月光を撃退

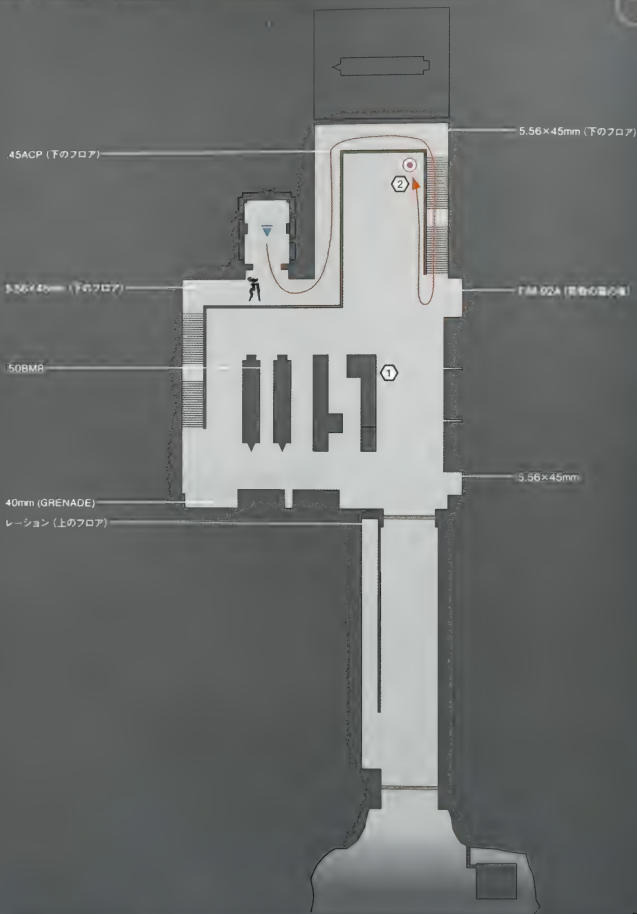
Ⓐ地点の配電盤を使って床に電流を流せば、月光を倒すことができる。なお、月光をこの方法で倒すとボーナス5,000DPが加算される。電流を流す方法は、Ⓑ地点からMk.ⅢをⒶ地点まで月光に見つからないように走らせ、配電盤の前で△ボタンを押せばよい。

物陰に隠れてしばらく待っていると、月光がエレベーターの方へ引き返していく。そのスキにMk.Ⅲを西側の部屋へ移動させよう。

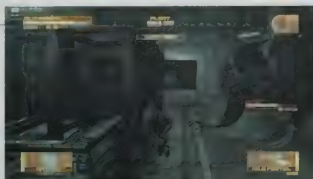
配電盤の前でMk.Ⅲを停止させると、画面下にアイコンが出る。△ボタンを押すと、床に電流を流すことができる。

Mk.Ⅲが電流を流す際、スネークが電流床の上にいると感電してダメージを受けてしまうので、Mk.Ⅲとスネークの位置に注意しよう。

! 西側の部屋でアイテム回収

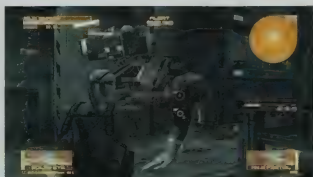
月光が中央のエレベーターまでの通路を塞いでいるので、配電盤までのルートは西側の部屋を通るルートのみとなる。この部屋にはアイテムが多数落ちているので、回収しながら進むとよい。なお、オタコンの研究室へ向かう途中でアイテム回収を済ませている場合は、アイテムは復活していないので、そのまま進もう。

西側の部屋も9年前の面影が残る。当時スネークが電力を落とすために破壊した配電盤が今回の月光を倒すために役に立つ。

REX格納庫へ潜入

SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG 1F
5.56×45mm（下のフロア）
.45ACP（下のフロア）
.50BMG
5.56×45mm
40mm (GRENADE)
レーション（上のフロア）
月光
※P.212で入手したアイテムは、このマップでは出現しません。

1 月光が建物の上から出現

1階へ戻ったら北の扉に向かおう。オタコンがMk.Ⅲを使用して、扉のロックを解除し始める。解除しているうちに、エレベーター前のキャットウォークからアクティブ防御システムを搭載した月光が出現する。扉のロックが解除されるまでの3分間、月光からMk.Ⅲを守らなければ、扉は開かない。

扉のロックが解除されるまで物陰から月光を攻撃して引き付けておいてもよいが、3分待つよりも倒す方が早いだろう。

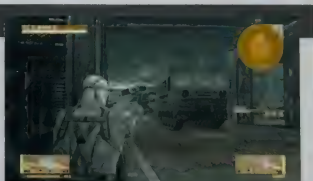
2 月光からMk.Ⅲを守る

月光の弱点にあわせて武器を使い分ければ、月光を簡単に倒すことができる。まず、麻酔銃を使って月光の脚を狙い撃つと、月光が床に倒れる。倒れた月光の頭部に回り込み、頭部の長方形の部分を破壊すれば、RPG-7なども使えるようになる。あとは弱点の頭部を攻撃して爆破すれば、3分待たなくても扉は開く。

麻酔銃で月光を撃つときは、ソリッド・アイを装備して、脚部の丸い表示のあたりを撃とう。

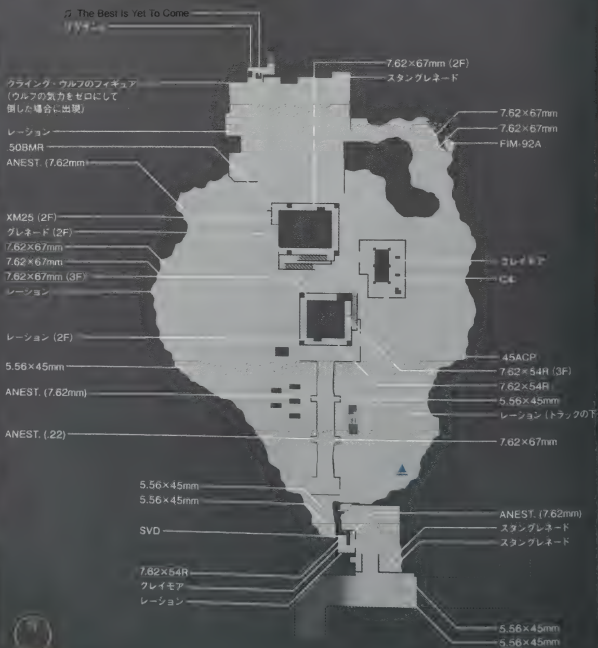
月光が倒れたらすばやく月光の頭部まで走り、頭頂部にある長方形の部分を狙い撃とう。あとは頭部のドーム状の部分を攻撃する。

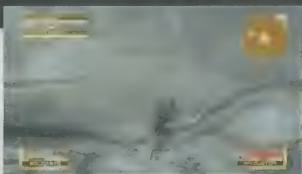
扉のロックが解除されたら、戦車格納庫2階のにある扉も開く。引き返して、室内のアイテムを回収してもよいだろう。

! 月光の弱点

月光の弱点は、脚と頭部の2ヵ所。月光の脚にMk.2ピストルなどの麻酔銃を使うことで月光を転倒させることができる。なお、この場面の月光の頭頂部にはRPG-7などの攻撃から身を守るアクティブ防御システムが搭載されている。頭部のアンテナを破壊すれば、RPG-7の攻撃も月光に通じるようになる。

ソリッド・アイを装着すると月光の弱点が表示される。月光との戦闘時には忘れずに装備しよう。

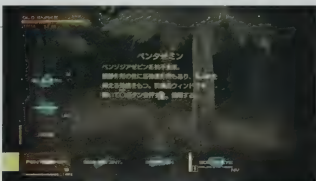
クライング・ウルフ

オタコンとの見事なチームワークで順調に先へと進むスネークは、通信棟のある雪原へと降り立った。ＲＥＸ格納庫はすぐそこだ。施設の深部へと向かう途中、BB部隊のクライング・ウルフがヘイブン・トルーパーとともに現れる。強力なレールガンがスネークに襲いかかる。

! ウルフを探し出せ

視界が悪い中、ウルフを見つけるのは難しい。基本的にヘイブン・トルーパーが来る方角へ進めばいいが、ソリッド・アイの暗視モードで四角い足跡を探すのもいい。逆にウルフは匂いも察知するので、風下にいるように心がけよう。ウルフよりも先に発見することが、勝利のカギとなる。(特殊仕様→P.435)

ウルフに見つかっていない状態を維持することが重要となる。ベースラインマップにも注意しながら、ウルフを探そう。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン 1 レールガン

強化服から身を乗り出し、レールガンを発射する。この攻撃パターンが最も多く、さらにこちらからの攻撃もしやすいので、覚えておくとよい。レールガン発射時に強化服から本体の姿が現れるので、そこをSVDなどのスナイパーライフルを使って狙撃すれば、大ダメージだ。

気力値が下がり、照準が定まらない場合は、ペンタゼミンを使えば手ぶれが治まる。

パターン 2 体当たり

スネークに向かって体当たりしてくる。体当たり自体は発生すると回避不能だが、押し倒されてからの踏みつけ攻撃などは、ホフク横ローリングなどで回避が可能だ。ウルフの視点に切り替わると体当たり敢行の合図なので、急いで安全な場所に待避するようにしよう。

体当たりを仕掛けて来るのは、ウルフに発見されてしまった時のみ。カムフラ率を高めながら先に発見しよう。

パターン 3 グレネード

ウルフは腰にグレネードを携えており、走りながらグレネードを投下してくる。腰のグレネードを狙い撃てば、ウルフを転倒させることができる。しかしウルフは動きが素早いので、気付かれていない状態で歩いている所を狙う。強化服から体を出したら狙撃に切り換えよう。

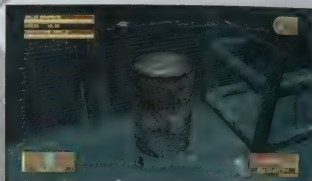
腰のグレネードを狙い撃つのは吹雪の中では視界が悪く、非常に難しい。ソリッド・アイを用い、腰の揺れている部分を狙おう。

クライング・ウルフの攻略方法

方法1 捜索して攻撃

ウルフは護衛のヘイブン・トルーパーを引き連れ行動している。ゲーム開始時はヘイブン・トルーパーが来る方向に行けばウルフを発見することができる。また、逃げられてしまった時は、ウルフの足跡をたどって進んでいけば、追撃がしやすい。ベースラインマップで一番大きく反応しているのがウルフだ。

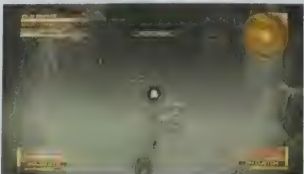
ヘイブン・トルーパーが登場するが、徹底的に倒す必要はない。もし見つかって攻撃された場合は麻酔銃で眠らせよう。

雪原の移動はソリッド・アイの暗視モードが有効だが、バッテリーの消耗が激しい。狙撃時にバッテリー切れとならないように注意。

雪原は寒さが厳しく、ストレス値が上昇しやすい。ドラム缶やダンボールを使ってストレスを下げよう。敵からの発見も回避できる。

手順詳細

1 トラックの下に潜り込み、少し経つとヘイブン・トルーパーが数名やって来る。麻酔銃で狙撃し、彼女らが出てきた方向へ向かう。暗視モードはまだ使用しない。

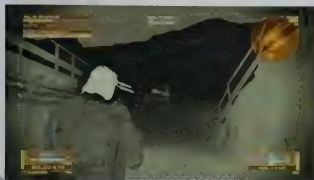
2 発見されないようにホフクで前進する。ウルフを見つけたら、暗視モードに切り替えて、スナイパーライフルでヘッドショットを狙う。

3 逃げられたら、ウルフの四角い足跡をたどる。暗視モードを使わなくとも足跡は見えるが、吹雪ですぐに足跡が消えてしまうので、素早く追跡すること。

4 ウルフを見つけたら、また攻撃、を繰り返す。本体が現れていればSVDなどで狙撃する。なお、ＳＶＤは３発まで連射可能。一気にダメージを与えよう。※

 ※クライング・ウルフ（ビースト）の気力ゲージをゼロにして倒したいなら、ウルフの本体を狙撃するときに、モシン・ナガンを使えばいい。

方法 2　グレネード弾で瞬殺を狙う

一度見失えば補足が困難なウルフだが、たった１度の遭遇で仕留めてしまう方法がある。まずMGL-140を使ってスモークグレネードを撃ちウルフを足止めする。その間にスタングレネードを撃ち込む。そのあと再びスモークグレネード……というように繰り返せば、あっさりウルフを倒すことができる。

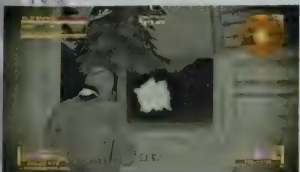
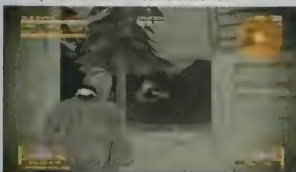
MGL-140はメニュー表示中に使用弾薬を切り替えることができる。弾薬が少なければ、ドレビンから買おう。

スタンクレネードを数発撃ち込む。グレネード弾はリロードに時間がかかるので、必ず全発命中させよう。

この方法はかなり難しい。しかし時間は大幅に短縮できるので、腕に自信があるなら狙ってみよう。

手順詳細

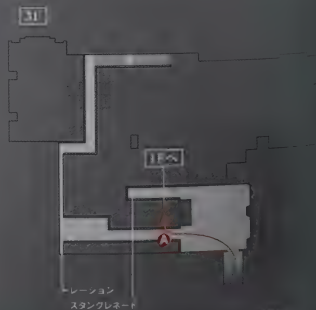
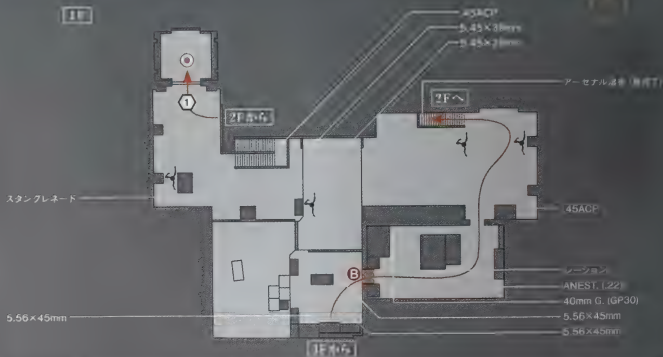
1　スタート直後麻酔銃でヘイブン・トルーパーを倒しながら暗視モードで速やかに東側の崖沿いを走っていく。この位置でウルフが体を出していることを確認する。

2　すぐにMGL-140に持ち替えてスモークグレネードにし、肩越し視点でウルフの本体辺りを狙って１発発射。成功すればウルフは本体を出したままで動けない。

3　直後にスタングレネード弾に切り替えて、照準はそのままで撃ち込む。ボンボンとタイミングよく２発がメドだ。ウルフの気力が減るのを確認しよう。

4　そして２のスモークグレネード弾以降を繰り返す。この繰り返し最中に一度リロードする。(※)成功すれば、スタングレネード６発で素早く倒せる。

※MGL-140での攻撃順だけを示すと次のとおり。肩越しで照準は終わるまで動かさないのがベスト。
スモークグレネード弾１発→成功→スタングレネード弾をリズムよく２発→スモークグレネード弾１発→成功→スタングレネード弾をリズムよく２発→
ウルフの目がくらんでいる間に素早くリロード→スモークグレネード弾１発→成功→スタンクレネード弾をリズムよく２発→気力がセロとなりウルフは倒れる

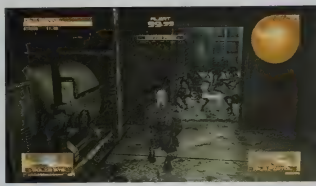
REXを目指す

雪原にてクライング・ウルフとの戦いを終えたスネーク。ナオミとヴァンプがいるはずのＲＥＸ格納庫はすぐそこだ。格納庫までの道のりには、月光と仔月光がたくさん巡回しているので、物音・探査センサーあらゆることに注意して進んで行かなければならない。これまで経験した月光と仔月光の特性を思い出しながらＲＥＸを目指そう。

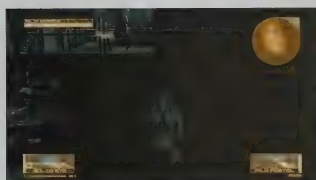
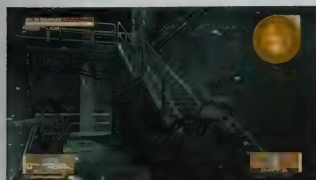
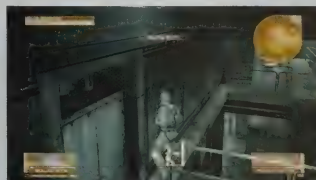
シャドー・モセス：溶鉱炉 | SHADOW MOSES BLAST FURNACE

①目的地は1階北東の扉

無人の溶解炉はたくさんの仔月光が巡回している。目的地は1階の北東だ。この先にはREX格納庫へ下りることができるエレベーターがある。仔月光の探査センサーに触れると厄介なので、レーザーの動きをよく観察して北東の扉を目指そう。なお、1階南のボイラー室を経由して進めば安全だ。建物の構造が複雑なので注意しよう。

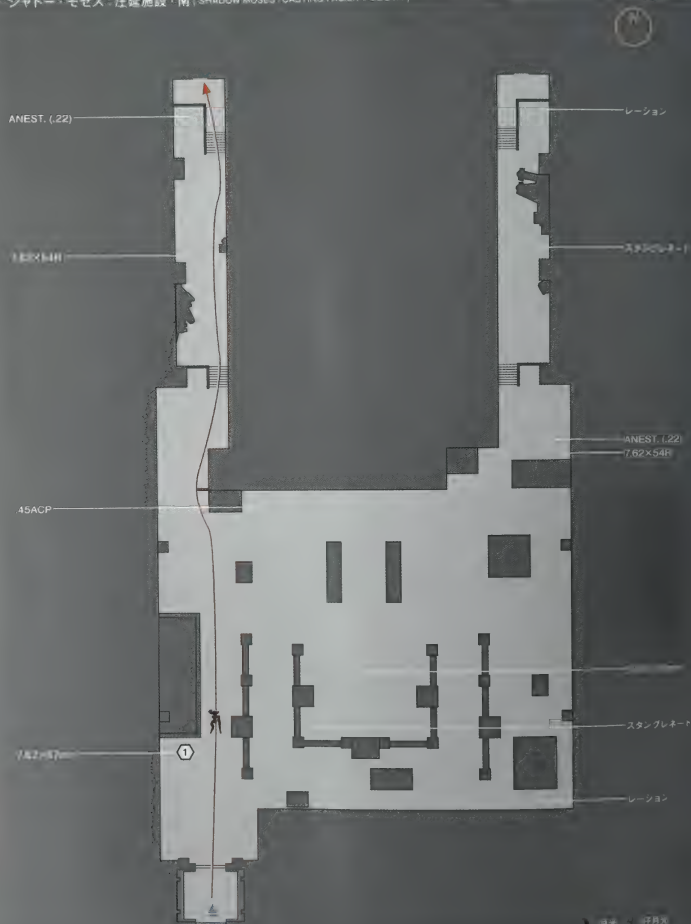
まず、3階のⒶ地点からエルードして1階に下りる。Ⓑ地点にボイラー室へ通じるダクトがあるので、ホフクで中を進んでいこう。

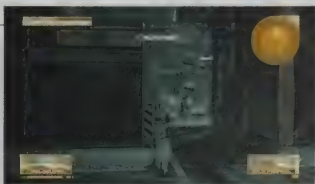
ボイラー室の中に仔月光の姿は見えない。探査センサーを気にすることなく、前進することができる。アイテム回収も忘れずに。

北東の扉付近には仔月光がいる。仔月光はボイラー室の中に入ることができないので、発見されたらボイラー室まで引き返そう。

②扉が開かない！　北西の扉へ目的地変更

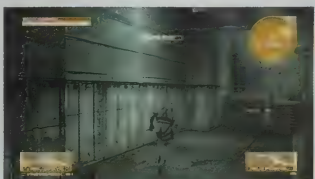
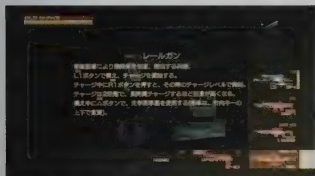
北東の扉まで来ると、オタコンから無線が入る。扉が開かないので、北西の扉を目指すように指示される。扉の左手にある階段を上って、階段の手すりを乗り越え、北西のエレベーターへ向かおう。また、北東の扉を経由せずに、3階西側の壁に張り付いて進み、北西の扉へ直接向かうルートもとれる。北西エレベーターの前には仔月光はやってこない。

1F、2Fは仔月光が巡回している。焦って進むと仔月光に発見されてしまうので、階段の途中で待機しながら進もう。

溶鉱炉内を巡回する仔月光の数は、非常に多い。苦手な人は、チャフグレネードを使って素早く通り抜けてもいい。

3F通路の突き当たりは、壁張り付きで北上することができる。その先の通路から飛び降りれば、北西エレベーターの前に到着する。

REXを目指す

シャドー・モセス：圧延施設・南 | SHADOW MOSES : CASTING FACILITY SOUTH |

〈1〉月光に気付かれずに進む

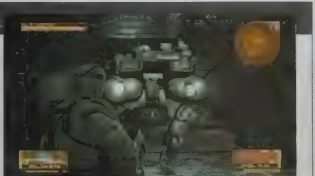
圧延施設・南では、月光が巡回しているが、一体しかいないので通過は簡単だ。月光に下手に攻撃を仕掛けるよりも、月光が背を向けたスキに、北まで走り抜けるとよい。なお、このルートが圧延施設・北への最短ルートであるが、遠回りしてアイテムを回収しながら進んでもよいだろう。

月光の様子を観察し、背を向けたスキに一気に前進する。ここで月光と戦闘になった場合、レールガン一発で仕留めてしまいたい。

〈2〉月光を倒してアイテムを回収する場合

月光さえ倒してしまえば、圧延施設・南にいる敵の数はゼロになる。各所に落ちているアイテムを回収したければ、月光を倒してしまうのもひとつの手だろう。アイテムは東側の通路にも落ちている。なお、このルートで圧延施設・北に進んだ場合、仔月光が巡回している場所に出る。

落ちているのはレーションや弾薬など、消耗品が多い。多く持っていて困るものではないので、回収しておこう。

月光を一撃で倒すには、強力な武器が必要だ。ウルフ戦で入手したレールガンを使うとよいだろう。

延圧施設・北に出たら、入口付近の仔月光に注意。ちなみに、西側のルートで施設内に入る方が比較的安全だ。

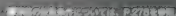
! 月光はレールガンで一撃

アイテムを回収しながら進むなら、月光は倒しておく必要がある。ウルフから入手したレールガンで月光の頭を狙い撃てば、一発で仕留めることができる。脚を麻酔銃で撃ってから狙撃という方法もあるが、ここでは頭部が狙える位置まで遠ざかり、フルチャージしたレールガンを撃ち込めば、月光はすぐに破壊できる。

レールガンのフルチャージはL1ボタンを押し続けることで可能となる。フルチャージして攻撃するようにしよう。

REXを目指す

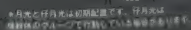
シャドー・モセス：圧延施設・北

| SHADOW MOSES : CASTING FACILITY NORTH |

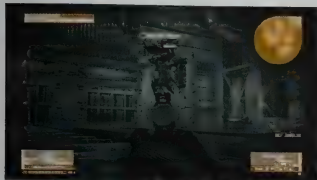
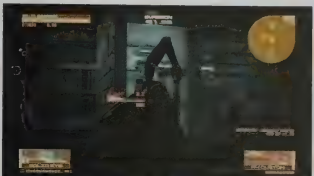
P.266
から

シャドー・モセス：地下基地

| SHADOW MOSES : UNDER GROUND BASE |

月光　仔月光

※月光と仔月光は初期配置です。仔月光は複数体のグループで行動している場合があります。

〈1〉ベルトコンベア内部を通過

圧延施設・北は、月光と仔月光による厳重警備が敷かれている。月光はベルトコンベアの上に南北１体ずついる。麻酔銃で転倒させ、ベルトコンベアの中央にある穴を通り抜けて進もう。なお、警戒フェイズや危険フェイズになると、増援の月光が飛び降りてくるが、しばらくするといなくなるので、月光が去るまでベルトコンベアの穴の中で待機しよう。

圧延施設・南の西側から来た場合、入口付近の物陰から麻酔銃で月光の脚を撃ち、転倒させる。

月光が転倒したスキにⒶ地点の穴まで進み、穴の中から２体目の月光を転倒させよう。コンベアを下りて北東の出口へと向かう。

圧延施設・南の東側から来た場合、Ⓑ地点でレールガンの弾を拾うことができるが、敵の数を考えてここは無理な戦闘は避けよう。

〈2〉発見されずに扉へと向かう

地下整備基地に来たら、ＲＥＸ格納庫へと続く北の扉を目指そう。扉は危険フェイズだと開かない。巡回している仔月光と扉の上にいる仔月光に見つからないように進もう。仔月光が転がって移動するのを待てば、意外と楽に行けるはずだ。水路やⒸ地点の床穴に落ちると即ゲームオーバーなので、注意が必要だ。

ここの北の扉は、危険フェイズでは開かない。強引に突破ができないので見つからないようにしよう。

! 仔月光との戦いは避ける

圧延施設内から地下基地にかけて仔月光が大量に出現する。仔月光は一度スネークに気づくと大量の増援を呼ぶため、かなり面倒だ。特に逃げ場がない上、危険フェイズで開かなくなる扉がある地下基地では、発見されることが致命的になりやすい。ここはノーアラートを基本線に、慎重に進むようにしよう。

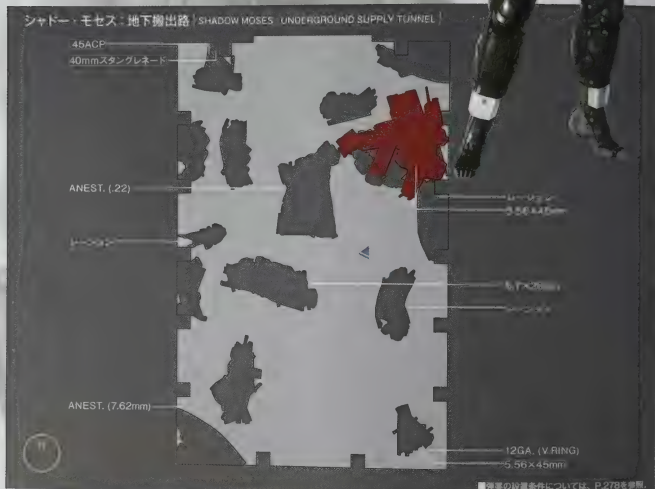
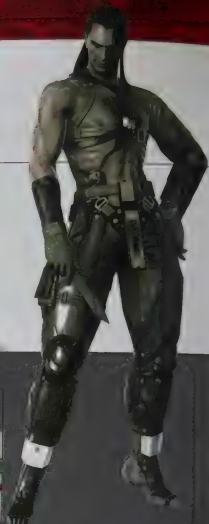
チャフグレネードを投げると仔月光を一定時間無力化できる。チャフグレネードは貴重なので、できればここは温存したい。

ヴァンプ

メタルギアＲＥＸまでたどり着いたスネークだが、レールガンはすでに運び出された後だった。そこへヴァンプとナオミが現れ、基地に自爆型月光部隊が向かっていることを告げられる。オタコンのMk.ⅢがＲＥＸの様子を診ている間、スネークはヴァンプに立ち向かう。

シャドー・モセス：地下搬出路 | SHADOW MOSES UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL

45ACP
40mmスタングレネード
ANEST. (.22)
ANEST. (7.62mm)
12GA. (V RING)
5.56×45mm

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

！ 注射器を打たないと意味がない

ヴァンプの体は体内ナノマシンがある限り、LIFEと気力を何度ゼロにしても倒すことはできない。ヴァンプの肉体にナノマシン抑制剤が入った注射を打ち込まない限り、彼は何回でも回復する。ナノマシン抑制剤を打ち込んで初めて、ヴァンプ戦を終わらせることができるのだ。

注射器を打ち込むタイミングがポイントになる。その際はＣＱＣを使うので、操作を確認しておくとよいだろう。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン 1 ナイフ投げ

もっともよく見られる攻撃。ヴァンプは瓦礫の上やスネークから離れた位置に立ち、ナイフを投げてくる。回転しながら連続で投げてくる場合もある。連続で投げてくる場合は、ヴァンプの動きが止まるまで攻撃は続くので、回避に専念するとよい。ローリングしながら違う場所に移動するとよいだろう。

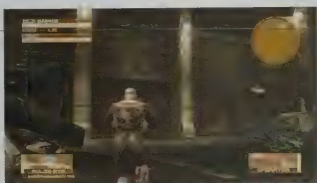
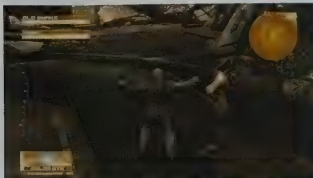
ある程度ヴァンプと距離を取って攻撃するとよい。ヴァンプの立ち位置を中心として、円を描きながら移動していこう。

パターン 2 突進ナイフ攻撃

スネークに向かって一直線に突進し、至近距離まで近づくとナイフ斬りつけてくる。連射可能なマシンガンなどで攻撃しても突進してくる。ナイフ攻撃をくり出してくる直前までヴァンプを引きつけて、ローリングすると効率よく回避できる。

ヴァンプの持っている武器はナイフのみだ。回避に専念して、強力な武器で一気にLIFEを減らしてもよい。

パターン 3 飛びつきナイフ攻撃

ハイジャンプからスネークに飛びかかり、ナイフで斬りつけてくる。飛びつきナイフ攻撃は同じ動作の繰り返しなので、回避は容易だ。また、飛び下りた時に一瞬動きが止まるので攻撃しよう。なお、1度でもヴァンプのLIFEか気力をゼロにした後なら、そのスキを狙って背後からＣＱＣで拘束することもできる。

突然の攻撃を回避できるように、ソリッド・アイを装備してベースラインマップを表示しヴァンプの位置を把握しておこう。

ヴァンプをＣＱＣで拘束しようとすると、回転しながら逃げていってしまう。基本的にサブマシンガンで攻撃するのがいいだろう。

飛びつきナイフ攻撃は早めにローリングすることで、攻撃を回避しやすい。

ヴァンプの攻略手順

1 注射器を装備しておく

ヴァンプを倒すためには、体内ナノマシンによる肉体修復効果を抑えなければならない。そのためには、ナオミがくれたナノマシン抑制剤が入った注射器をヴァンプに打ち込む必要がある。いつでも注射が打ち込めるよう、注射器をアイテムとして装備しておこう。ただしヴァンプに注射器を打つまでは、画面左下の選択アイテムはレーションやソリッド・アイなどの必要なものにしておいてよい。

注射器を選択した状態だと、ソリッド・アイのベースラインマップが使えない。場所が把握できるまで、注射器は選択しないこと。

2 ヴァンプの攻撃をかわしながら、ダメージを与える

戦闘が始まるとすぐにヴァンプはハイジャンプをして、スネークから遠く離れた瓦礫の上に移動する。追いかけて攻撃しよう。なお、この時ナイフ投げをしてくるので、走ったり横ローリングをしながら攻撃を回避すること。なお、ヴァンプの動きは非常に素早いので、ベースラインマップで位置情報を確認したり、右スティックをこまめに動かして視点を移動させ、どこにいるのか見失ってしまわないようにしよう。

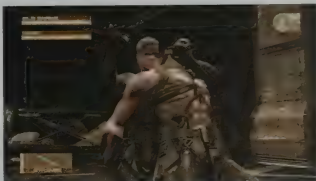
P90などのサブマシンガン系の武器を使用してAUTO AIMで攻撃すれば狙いやすく、LIFEを早くゼロにさせることができる。

3 平地でヴァンプのLIFEか気力をゼロに

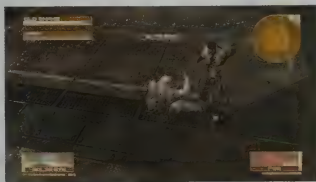
ヴァンプはLIFEか気力をゼロまで減らすと、体内ナノマシンによって肉体が回復するまでその場に倒れてしまう。回復直後、スキができたところに注射器を打ち込もう。ただし、ヴァンプは瓦礫の上などスネークが行けないような場所に移動することがあり、そこで倒しても注射を打つことができない。ヴァンプのLIFEと気力ゲージは何度でも回復するという特徴がある。どちらかのゲージがあと一撃ほどになったら、平地にいる時を狙おう。

このような場所でLIFEや気力をゼロにして1度倒しても、注射器を使うことができないので意味がない。

4 すぐに背後をとり注射器を選択

ヴァンプのLIFEか気力がゼロになっても、すぐに復活してしまうので、攻撃しながら近寄って、倒れたらただちに背後に走り込む。この時に、左下に表示されるアイテムを注射器に変更する。右下の武器選択も片手用武器かスタンナイフ、あるいは武器を一切持っていないNONEの状態に変えること。アイテム選択はCQCをしながらでも変更できるが、操作に失敗する可能性もあるので、前もって準備しておくことをおすすめする。

1度でもヴァンプのLIFEや気力をゼロにした後ならヴァンプのLIFEや気力が完全にゼロになっていなくても、気付かれずに背後からCQCで拘束すれば注射器を打つことはできる。

5 ヴァンプが立ち上がったところをCQCで拘束

復活した直後のヴァンプには一瞬のスキができる。ヴァンプが立ち上がった後、タイミングを見計らい、左スティックは入れずにR1ボタンを長押しして、CQCで首を絞めて拘束する。もしCQCに失敗しても、次のチャンスはすぐにやってくる。早めに体勢を立て直して攻撃しよう。なお、難易度がSolid Normal以下の場合、復活直後のヴァンプにヘッドショットを行うと、一撃でダウンさせられる。

ヴァンプの復活は早い。CQCに失敗した場合、腕を回転させながら遠ざかってしまう。

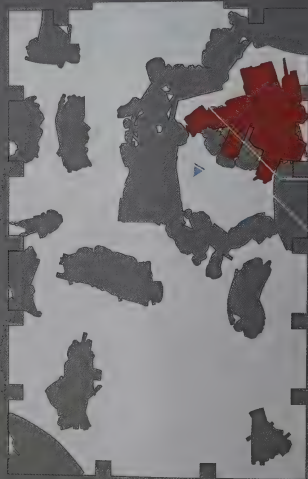
6 注射器を打ち込む

CQCで拘束すると、画面下にアイコンが表示されるので、△ボタンを押してヴァンプにナノマシン抑制剤が入った注射器を打ち込もう。なお、この時に注射器をアイテム選択し忘れていても、拘束したままアイテムを変更できるので、あわてずにすばやく注射器を選択し打ち込もう。これにより、体内ナノマシンの活動が抑制され、ヴァンプは不死身ではなくなる。さらにとどめをさせばヴァンプを倒せるはずだが、ここで自爆月光戦となる。

落ち着いてCQCの拘束の操作をして△ボタンだ。なお、何もしないでいると、ヴァンプに逃げられてしまう。

自爆月光戦

スネークがヴァンプに注射を打ち込んだことで、ナノマシンの肉体修復効果が抑制されて、ヴァンプを本当の意味で倒せる状態となった。スネークがとどめを刺そうとしたその時、自爆型月光部隊がスネークを取り囲んだ。窮地を救ったのは、復活した雷電だった。華麗な太刀さばきを見せる雷電は、ヴァンプとの戦いに決着をつけようとしていた。

シャドー・モセス：地下搬出路 | SHADOW MOSES - UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL

RAIL GUN AMMO.
再発生条件：弾薬所持数が1/4箱未満

RPG-7 AMMO.
再発生条件：弾薬所持数が1/4箱未満

レーション
再発生条件：レーション所持数が0

FIM-92A
再発生条件：弾薬所持数が1/4箱未満

※ このマップでは、イベント戦闘のため月光の位置情報は掲載しておりません。

① 限られたスペースを活かせ

ヴァンプ戦と同じ場所ではあるが、自爆月光が出現したことで瓦礫が崩れ落ち、スネークは一定の範囲でしか動き回ることができない。しかし、月光は建物の様々な場所から襲ってくる。一体でも自爆するとゲームオーバーなので、近くにいる月光から優先的に破壊していこう。

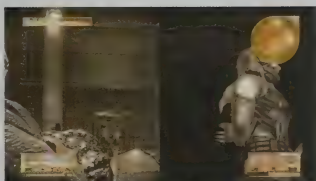
この戦闘のポイントは、とにかくよそ見をしないことだ。瓦礫越しに月光たちの動きをよく観察して攻撃手順を組んでいこう。

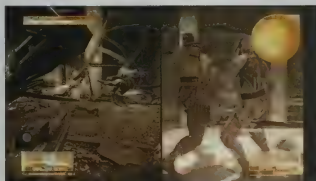
②同時に起こる、ふたつの戦闘

画面に映し出されるのは、左側にスネークと自爆月光の戦闘、右側に雷電とヴァンプのナイフを使った戦闘だ。スネークは二人の戦いに決着がつくまで、月光の自爆を阻止しなければならない。自爆する前に月光を破壊しないとゲームオーバーとなるので、カウントダウンを始めた月光から優先的に破壊しよう。

スネークと自爆月光、雷電とヴァンプ、それぞれの戦況が影響し合うことはない。月光の自爆阻止に全力を注ごう。

③月光の出現パターン

月光は建物上部にある穴から次々と侵入し、内部を巡回しながらスネークが立っているスタート地点付近にやって来る。月光がどの辺りから出現するのか把握しておけば、順調に攻撃が仕掛けられる。建物上部の穴から侵入する月光が多いが、最初のうちはスネークが立っている位置の正面から見て左手から、その後は右側、さらに背後からやってくる。

正面からやって来る月光は、自爆までのカウントダウンを始める前に優先的に倒していこう。

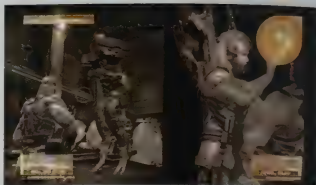
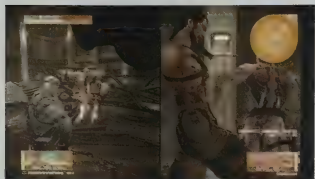
建物右手から飛び下りて来る月光は、飛び下りた直後に背伸びをする。そのスキを狙って攻撃するとよい。

スネークの背後に回りこまれた場合、注意が必要だ。ソリッド・アイのベースラインマップで確認しよう。

！弾薬とアイテムは再発生する

多くの月光と戦うには、レールガンの弾は多めに持っておきたいところだ。さらに、攻撃をされることも多いので、ダメージを受ける回数も多い。そのため、この戦闘では弾薬とアイテムがある一定条件まで減少した時、同じ場所に再び発生する。スタート地点近くにはレールガンの弾薬が落ちているので、拾っておこう。

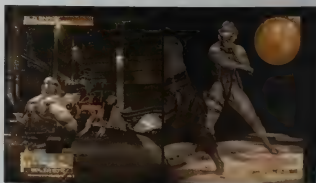
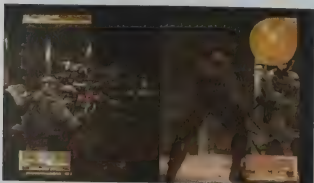
スタート地点に落ちているレールガンの弾は、所持弾数が4分の1箱未満になると再発生する。弾薬が減ったら入手しよう。

4 月光の行動パターン

月光の行動パターンは「伸び」「座り込み」「突進」と大きく3つに分けられる。それぞれの行動パターンの特徴をつかんで、どの月光から攻撃すればよいのか優先順位をつけよう。また、自爆月光の攻撃は機銃メインなので、常にレーションを装備選択しておくと安心だ。なお、至近距離にいる月光はすぐに倒してしまうとよい。

飛び下りてきた時と、数歩歩いた時に見せる伸びの動作。背伸びした時に月光が静止する時があるので、そこを狙撃だ。

月光がスネークのそばで攻撃をせずに座り込んだときは、自爆を始める前兆だ。カウントダウンが開始されるので、すぐに破壊しよう。

スネークの近くに飛び下りて突進してくる月光もいる。攻撃を受けると大ダメージとなるので、距離を保って攻撃しよう。

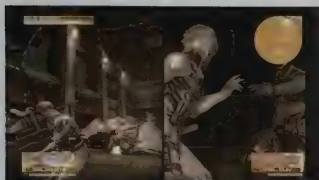
5 レールガンで月光の頭部を狙え

十数体の自爆型月光が次々と上からやって来る。1体1体を確実に破壊しなければきりがないので、レールガンを使って、月光を一発で破壊しよう。月光の弱点は、あらゆる動きを司っている頭部だ。この部分を狙って攻撃することを心がけよう。また、レールガンはLV3までフルチャージして頭部に命中させれば、月光を一発で破壊できる。

レールガンは連射が効かないので、優先順位を考えながら、早く破壊する必要のある月光から攻撃しよう。

レールガンの斜線上に月光が2体並んでいた場合、命中すれば2体とも破壊することができる。チャンスがあれば積極的に狙おう。

遠方の月光は主観で攻撃すること。構え中に◎ボタンで主観視点に切り替えができる。方向キーの上下スコープで倍率が変更可能だ。

〈6〉攻撃時の立ち位置

スネークが立っているところは回りを瓦礫に塞がれた狭い場所だ。スタート地点を起点に限られたスペースを最大限に利用して、四方八方からやって来る月光を迎撃しよう。瓦礫が高く積み重なって視界も悪くなっている。よそ見をしているといつの間にか背後に月光がやってきて、気付いた時には手遅れとなる可能性もあるので、気をつけよう。

スタート地点付近には、レールガン弾薬やレーションなどのアイテムが落ちている。取りに行ける場所で、攻撃してもよいだろう。

至近距離で月光を破壊した場合、爆風でダメージを受ける場合がある。爆発する前にその場から遠ざかろう。

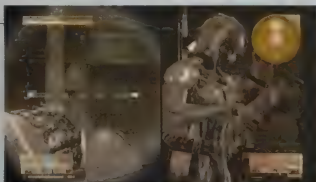
月光は背丈があるので、上からもスネークを攻撃してくる。その時は瓦礫の下から攻撃すれば、ダメージも少ないのでおすすめだ。

〈7〉突進に注意

まれにではあるが、瓦礫の下に隠れて攻撃していると、スネークに突進して体当たりする月光がいる。その衝撃は強く、LIFEが急激に減り、ゲームオーバーとなってしまう場合がある。月光を近づかせないように離れて攻撃して、LIFEが少ない時はレーションを装備選択しよう。

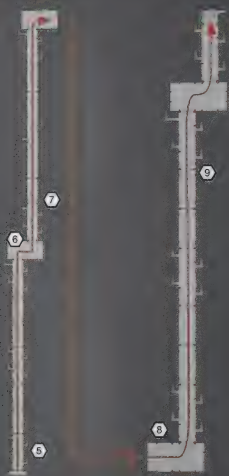
終盤で油断をしていると、LIFEの減りに気付かないことがある。機銃のダメージは意外と少しずつでも長引けば脅威だ。

〈8〉戦闘終了の目安について

月光が次々と出現し、終わりのない戦いのように感じるが、一定数の月光を破壊すると、月光の侵入は終了する。逆にもし破壊に手間取ってまだ月光が残っていても、ヴァンプと雷電との戦いに決着がつくと、そこで自爆月光戦は終了となる。いずれにしても、自爆させることなく乗り切ろう。

ヴァンプと雷電の激しい戦いは、ついに決着を迎える。このあとヴァンプは壮絶な死を遂げる。

メタルギアREXによる脱出

スネーク達が激闘をしていた間に、オタコンは格納庫に収容されていたメタルギアREXの起動に成功する。しかし、それはオタコンとナオミの最後の別れの時でもあった。押し寄せて来た月光によって、基地は破壊し始める。スネーク達はREXに乗り込み、施設からの脱出を図る。無数の月光を排除しながら、制限時間内に施設を脱出しよう。

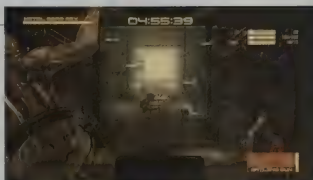
シャドー・モセス：脱出路 | SHADOW MOSES: ESCAPE ROUTE

※ このマップでは、イベント戦闘のため月光の位置情報は掲載しておりません。

! メタルギアREXの操作方法

左スティック―移動
右スティック―カメラ／照準の移動
△ボタン―特殊アクション
×ボタン―ダッシュ

L1 ―武器を構える
R1 ―武器を構えている時：武器を使用
武器を構えてない時：蹴る
R2 ―武器ウィンドウを開く

〈1〉30mm機関砲は連射可能

30mm機関砲は、もっとも利用できる搭載武器だ。破壊力も大きく、銃弾を絶え間なく連射できるので、月光を一掃できる。なお、攻撃中は画面右上に表示されるパーセンテージが上昇し、100%に達するとオーバーヒートして一定時間使用できなくなるので注意が必要だ。

30mm機関砲なら、月光の群れも容易に一掃できる。左右の足場にいる月光は足場ごと破壊するとよい。

〈2〉ミサイルは複数ロックオン可

対戦車ミサイルは、複数の目標をロックオンできる。目標に標準を合わせ続け、標準が緑から赤に変わったらロックオンが完了しているので、ミサイルを発射しよう。ロックオン後に発射すれば、標的まで自動的に弾薬が飛び、命中する。なお、再装填は時間が経つと自動的に行なわれる。

ミサイルはロックオンに時間がかかるので、2～3体と少ない集団の月光を排除したい時に使うと効果的だ。

〈3〉レーザーはチャージが必須

レーザーに触れた敵を全てに攻撃できる。ただし最低でもLV1までチャージする必要がある。チャージレベルは3段階で、長時間チャージするほどレーザーの破壊力は上昇する。使用するたびにエネルギーを消費し、残量が20%未満になると使用不可能になる。エネルギーは時間経過とともに回復する。

チャージ中は攻撃が一切できないという弱点がある。敵が少ない曲り角のタイミングでチャージすることを心がけよう。

〈4〉役立つ特殊アクション

ＲＥＸの特殊アクションは3つある。△ボタンで雄叫びをあげ、×ボタンでダッシュ、武器を構えずにR1ボタンを押せば蹴りを繰り出すことができる。ダッシュは、制限時間が少なくなった時に利用すると、効率よく進むことができる。蹴りは動きが止まるので、使いすぎずに前進した方がいい。

蹴りとダッシュを併用すれば、大量の月光を一蹴できる。月光破壊時の基本価格は500ＤＰなので、大量のＤＰを稼ごう。

5 ルートの特徴と進み方

エリアのマップは表示されないが、脱出ルートは単純だ。通路を直進し、曲がり角は常に右折する。ＲＥＸの巨体が通るには少し窮屈な通路になっている。特殊アクションを繰り出した時や、右折をする時など、壁に引っかかってしまうことがあるので、スムーズに進行できるように工夫して進むとよい。

ダッシュは前進している時にももちろん重宝するが、右折する時に右へダッシュするのにも便利だ。

6 武器使用のタイミング

ＲＥＸに搭載されている武器は、攻撃準備に時間がかかるものが多い。大勢の敵の前で攻撃準備をするのはハイリスクなので、武器をチャージするタイミングを考えながら進行して行くとよいだろう。武器の交換、チャージのタイミングは、右折中や月光を一掃した後など、敵が少ない場所で行なうとよい。

敵の中でじっとチャージしていては、攻撃を受けダメージが大きくなるので、ダッシュか蹴りで駆け抜けること。

7 ダッシュと蹴りで月光を一掃しながら進む

地下搬出路から出たばかりの通路は、大量の月光がＲＥＸに襲いかかってくる。敵の数も多いので、月光を踏みつぶして進むか、ダッシュで強行突破して進もう。立ち止まると月光の爆発に巻き込まれてダメージが大きいので、注意すること。なお、武器を使って攻撃する場合は、オーバーヒートに気をつけて、主に30mm機関砲で攻撃しよう。

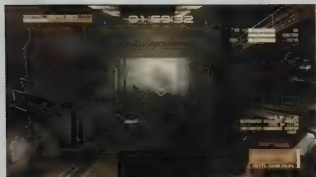
ＲＥＸは月光を踏み潰して歩くことができるので、前進するだけでも、大量の月光を破壊していることになる。

蹴りの動作をするたびに、ＲＥＸは立ち止まってしまうので、時間と月光の数からタイミングを考えるとよい。

一回のボタン操作でダッシュできる距離は短い。ＲＥＸが立ち止まったら●ボタンを押す操作を繰り返して進んでいこう。

8 ミサイルとレーザーを駆使して進め

通路を通り抜けると、右折ポイントがある。月光の数が少ない場所なら、ミサイルでロックオンして撃破する。通路の終盤までやって来ると、さらに月光の群れがやってくるので、敵が少ないうちにレーザーをチャージしておいて、スムーズに攻撃を繰り出していこう。

曲がり角でレーザーをチャージしておき、通路が開けたらすぐにレーザーを照射して破壊してもよいだろう。

足場は30mm機関銃で破壊すれば、近くの月光を巻き込んで破壊することができる。

ミサイルとレーザーは攻撃の準備に時間がかかるので、どのタイミングで再装填・チャージするのかなど、考慮する必要がある。

9 制限時間を意識して、強行突破する

通路の終盤では、月光の数もさることながらタイムリミットが迫っている場合もあるので、そんな時はむやみに攻撃はしない。多少ダメージを受けても、時間を優先し、ダッシュで強行突破し続けよう。なお、この先の曲がり角を右折すれば、もう通路に敵はいない。敵のいない通路を抜けて制限時間までに脱出路を抜け出そう。

大量に現れる月光は踏みつぶしと前方ダッシュで強行突破しよう。時間が残り少ないならとにかく急ぐ方がいい。

ＲＥＸのLIFEは△ボタンで雄叫びをあげると、少し回復するが、次のRAY戦では全回復するのでここではしなくてよい。

出口の近くには月光は居ないので、前方ダッシュで一気に進もう。ある程度進むと画面が切り替わり、脱出成功となる。

メタルギアRAY

ＲＥＸに乗ったスネークは施設からの脱出に成功した。だが、後方で脱出の援護を担っていた雷電は爆発に巻き込まれてしまう。すると雷電を救出する暇もなく、海面から１つの巨体が現れＲＥＸの行く手を阻んだ。それはリキッドが操るメタルギアＲＡＹだった。

シャドー・モセス：港湾部 | SHADOW MOSES PORT AREA

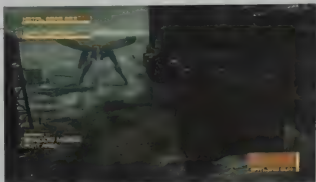
メタルギアＲＡＹの行動パターン

遠距離からの射撃と近距離での格闘がＲＡＹの大まかな攻撃方法だ。強力な攻撃が多いが、その分スキもできやすい。また、ＲＥＸは時間経過による自動回復と、△ボタンを長く押すことでLIFEを回復できる。その△ボタンでの回復時はＲＡＹもLIFEを回復することがある。さらに海中に一時撤退することもある。

メタルギアＲＡＹは俊敏な動きで翻弄してくる。攻撃パターンを解析して、反撃につなげていこう。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン 1 機関砲

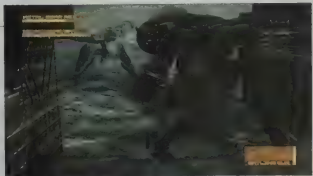
これがＲＡＹの最も基本的な攻撃パターンだ。立ち止まったＲＡＹが、機関砲を連射してくる。正確な狙いをつけることはなく、ＲＡＹの正面にいなければさほど大きなダメージにはならない。逆に横に回り込めば反撃のチャンスとなるので、ＲＡＹの動きを見極めよう。

ＲＡＹと正面を向き合わないのが対戦のコツだ。障害物を利用して有利な立ち位置につこう。

パターン 2 ホーミングミサイル

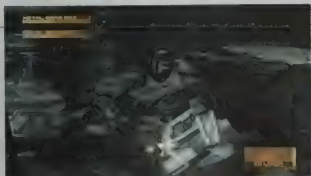
誘導性のミサイルを連続で発射してくることがある。ＲＥＸが逃げても後を追ってくるが、飛行速度は遅い。そのため30mm機関砲で難なく撃墜することができる。発射されたと同時に撃墜してしまおう。また、この攻撃の際もＲＡＹの動きは止まるので、その瞬間に狙い撃ちするとよい。

飛行速度が遅いので、30mm機関砲で撃ち落とすか、障害物を利用してダッシュで避けてしまおう。

パターン 3 水圧カッター

ＲＡＹは頭部カバーを開いて、圧力がかかった水流を発射する。それはカッターのような切れ味を持つが、正面にしか発射することができない。また、この攻撃の際にもＲＡＹの動きは止まる。水流を放出する前、頭部カバーが開いた瞬間に横へダッシュで避けるか、頭部を攻撃しよう。

機関砲と同じように、水圧カッターは正面にしか攻撃できない。ただし、その攻撃を受けてしまうと大ダメージになってしまう。

パターン 4 格闘

ＲＡＹとＲＥＸの距離が近づくと、格闘戦になることが多い。蹴りや体当たりなどＲＡＹは、まるで人間のような巧みな動きを見せる。まずは、ＲＡＹを転倒させることをに集中し、△ボタンで追撃するようにしよう。こちらが転倒させられた場合は左スティックか×ボタンで立ち上がる。

転倒したＲＡＹには△ボタンで様々な追撃ができる。「攻」というアイコンが表示された時がそのチャンスだ。

メタルギアRAYの攻略方法

方法1 遠距離での攻防

ＲＡＹを遠距離から攻撃する際は、30mm機関砲が最適である。攻撃力は低くても、頭部を撃つとＲＡＹは怯み、無防備になるからだ。またＲＡＹは攻撃の直前直後に動きが止まりがちなので、その攻撃をダッシュでかわしたらすかさず反撃に出よう。さらに、遠距離では△ボタン長押しで回復をする余裕がある。

時間はかかるが、30mm機関砲を中心に攻撃を続けるのが安全だ。頭部を撃った後に、他の攻撃に移るのもよい。

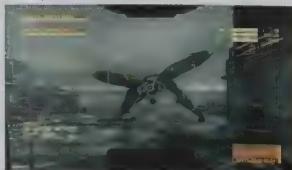
△ボタンで雄叫びを上げることにより、回復を行なえるが、このときリキッドも雄叫びを上げて回復をしてしまうこともある。

遠距離ではこちらもRAYを見失ってしまいがちだ。視界に捉えながら有利な位置を常に確保しよう。

パターン詳細

A ＲＡＹは海中へ逃げることがある。だが、地上へ戻ろうと海中から飛び出してくる時は攻撃のチャンスとなる。そこを狙って、30mm機関砲を浴びせよう。

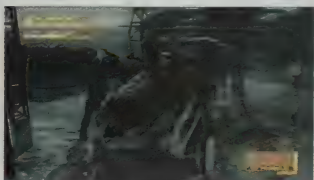
B ＲＡＹが機関砲を撃ったら、横へ逃げる。その後動作が止まったＲＡＹに反撃する。これを繰り返すだけでも、かなりダメージをあたえられる。

C 水圧カッターを出す前にＲＡＹは動きが止まる。さらにカバーが開いた頭部を攻撃すると、水圧カッターを出す前にＲＡＹを怯ませることができる。

D ホーミングミサイルを撃ったときは、ＲＡＹの硬直時間が長い。反撃時間はたっぷりあるので、まずは確実にミサイルを処理しよう。

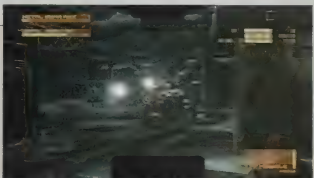
方法 2　近距離での攻防

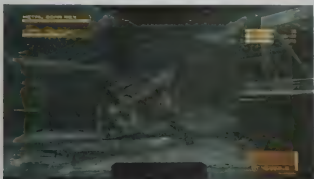
ＲＡＹとの距離を縮めたら、前方ダッシュで体当たりし、転ばせるのが最も簡単である。また、蹴りを３段ヒットさせて転倒させるのもよい。転倒したＲＡＹと至近距離になると、「攻」というアイコンが表示される。その時に△ボタンを押せば、状況によって様々な追撃を自動で行なえる。

壁際にいるときなど、状況によって追撃の内容は変わる。ダイナミックなので、いろいろな場所で試してみるのも面白い。

ＲＥＸが転倒してしまったら、すぐさま左スティックか○ボタンで起き上がろう。ＲＡＹの追撃を受けないように。

体当たりは操作が簡単で、かなりの確率で決められる。その後、攻撃の手を緩めず、△ボタンで追撃に入ろう。

方法 3　レーザーとミサイルの活用

大ダメージを与えるには、レーザーとミサイルで攻撃するとよい。ＲＡＹは対戦車ミサイルでロックオンが可能な部位が多い。そのため、照準を合わすことさえできれば、多数のミサイルを一度に撃ち込むことが可能だ。また、レーザーは確実に転倒させられるので、ＬＶ１で何度もＲＡＹを狙ってみよう。

特にＲＡＹがひるんだり、転倒している時はロックオンしやすい。攻撃の最大のチャンスである。

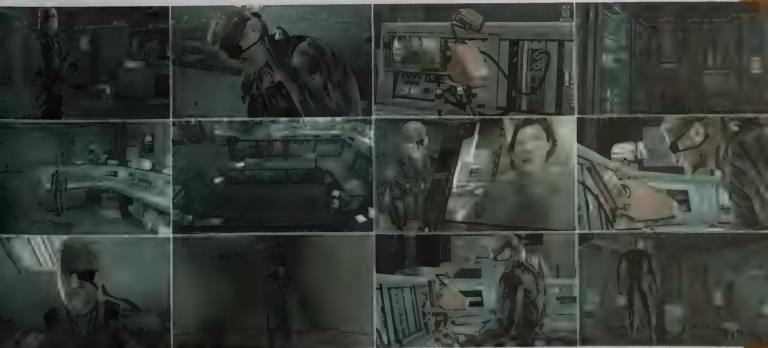
レーザーで転倒させてから、ミサイルを撃ち込むという連続攻撃は強力だ。反撃に注意しながら、レーザーでＲＡＹを狙おう。

ミサイル、レーザー、格闘で攻撃すると、ＲＡＹのパーツを破壊できる。腕を破壊して、ガードや機関砲を封じてしまおう。

ACT 4 ストーリー解説

蘇るシャドー・モセス島の記憶

美玲(メイリン)の報告によって、リキッドが向かう先はシャドー・モセス島だと確信を得たスネークは、島に再上陸を果たした。施設は９年前の事件以来、放置されたままだった。ただ、温暖化の影響で海岸線が上がり、島民達はすべて退去していた。リキッドのSOP掌握によって、世界からは一斉に銃声が消えた。だが、それは今だけの話だ。いずれ、リキッドの手によりPMCの蹶起が始まるだろう。スネークは先を急がなければならない。行き先は、核弾頭保存棟の地下2Fで静かにその姿を残していたオタコンの研究室。そこは、スネークとオタコンが初めて出会った場所でもあった。かつて、リキッド率いるFOXHOUNDが一斉蜂起し、シャドー・モセス島に建設された核廃棄施設を占拠した。その施設の実態は新型の核搭載二足歩行型戦車メタルギアＲＥＸの開発実験施設であり、その開発チーフを任されていたのがオタコンだったのだ。スネークとオタコンの当時の記憶がまざまざと蘇った。スネークが初めてこの研究室へやってきた時、オタコンは謎のサイボーグ忍者に襲われているところだった。そのサイボーグ忍者の正体は、あのグレイ・フォックスだった。そしてスネークは事件の後に知ることになるのだが、グレイ・フォックスは孤児であったナオミを保護しながら養っていたフランク・イエーガーでもあったのだ。その男を、再起不能に追い込んだ人物こそがスネークなのである。

ナオミの過去と今の想い

南米で負傷した雷電の姿に心を痛めていた様子からもわかる通り、フランク・イエーガーが人体改造されたことを、ナオミは恨んでいた。だが、義兄を奪われた悲しみを晴らすため、ナオミがスネークに近付いてきたのもまた事実だ。それは、いまだスネークの体内で生き続け、今度は彼をしてウィルスを撒き散らす大量殺戮兵器と化そうとしていた。ナオミは今でもスネークを義兄の仇としか認識していないのだろうか？そのナオミの姿はヴァンプとともに研究施設内の監視カメラに捉えられていた。２人は確かに研究施設の奥、メタルギアＲＥＸの格納庫へと向かったようだった。そこは、フランク・イエーガーことグレイ・フォックスが、かつてスネークを助けるために命を落とした場所である。さらには、彼が息を引き取る直前、ナオミの両親を殺害したのは自分自身だとスネークに打ち明けた場所でもあった。ナオミが向かっているのは、皮肉にもそのような過去を持つ場所なのだ。また、気になる点がひとつある。ナオミはなぜスネーク達を騙してまで、接近を図ってきたのかということだった。ビッグボスのクローンであるスネークの遺伝子情報を必要としただけであれば、南米での診察の際に行なった採血だけで充分のはず。それにも関わらず、ナオミは一度スネークに助け出されておきながら東欧まで同行してからノーマッドを抜け出し、またリキッドの元へと戻ってしまった。スネークとオタコンはそんなナオミの行動の真意が見えぬまま、この後、吹雪が舞うアラスカの大地でクライング・ウルフとの戦闘を経ることになる。そしてついには、メタルギアＲＥＸの格納庫で、ヴァンプに連れられたナオミと再対面することになったのだ。

ヴァンプの壮絶なる死とナオミの静かなる死

スネーク達は、メタルギアＲＥＸ格納庫に到着したが、核弾頭打ち上げのためにリキッドが必要としたレールガンは、すでにＲＥＸから外されていた。そして姿を現したヴァンプの口から、格納庫に自爆型月光部隊が迫っていると知らされる。スネーク達は罠にはめられたのだ。やがて始まった戦いで、スネークに打ち込まれた注射により、ヴァンプはナノマシンによる驚異的な治癒力を失う。駆けつけた雷電との戦いに敗れ、ＲＥＸから落下したヴァンプは、ナオミに「楽にしてくれ」と懇願した。ナオミはナノマシンの活動を抑える注射器をオタコンに託す。だがヴァンプは注射器を奪うと、自ら首へと刺した。人間としての死を遂げたヴァンプを看取ったナオミは、何かを決意したかのように語り続ける。リキッドは、愛国者達のシステムを奪取して彼らの目から逃れ、いかなる土地からも、国家からも、法律からも、そして電脳網からも独立した戦艦アウター・ヘイブンを手に入れた。そこから核弾頭を発射するのが、リキッドの計画だったのだ。「私達の命は罪を償うためだけに与えられている」とナオミは語り、罪を未来に残さぬよう、スネークにリキッドを止めて欲しいと告げる。そしてナオミは、注射器を取り出すと、首へ突き刺した。驚くスネーク達にナオミは、自らが癌に冒されていると告白する。今までナノマシンによって癌細胞の進行を抑えてはいたが、最早限界だったのだ。オタコンの顔が映るMk.Ⅲを抱き締めつつ、ナオミは語った。私のことは忘れて、と。永遠の別れを告げられたオタコンは慟哭に身を委ねた。その慟哭は自爆型月光が現れるまで続く。やがてオタコンは、決意も新たに告げた。「もう泣いてはいない。涙はすでに枯れている」。それはかつてスネークが発した言葉でもある。一行はＲＥＸでその場を脱出した。死に逝くナオミを残して。

アウター・ヘイブン浮上

スネークとオタコンのメタルギアＲＥＸによりメタルギアＲＡＹを破壊されたリキッドであったが、コクピットから海に向かって走り出す足取りは軽快なものだった。一方、老化が進み傷ついたスネークは、足を引きずりながら追跡を続けるほかない。そのスネークの目前で、突然海面が割れ、巨大な氷山のようなものが現れる。だがそれには、ラシュモア山のような巨大な肖像が刻まれており、天然の山ではないのは明らかだった。やがてその巨大な山は、真の姿を見せることになる。それはオクトカムで全体を擬態していた戦艦、アウター・ヘイブンだった。その甲板には、ＲＥＸから外されたレールガンも、すでに取り付けられている。船上から下ろされたクレーンに乗り込んだリキッドは、スネークを押し潰そうと、戦艦を回頭させた。アウター・ヘイブンの艦尾がスネークの目の前まで迫った時、雷電がその間に割って入る。格納庫から脱出する際、瓦礫に挟まれ身動きが取れずにいた雷電は、スネークを援護すべく、自らの右腕を切り落して駆けつけたのだ。だが、いかに機械化された身体を持つ雷電とは言え、圧倒的な質量を誇る戦艦を押し留めることはできなかった。依然として身動きのできないスネークの前で、雷電の身体は徐々に破壊されていき、ついには海の中へ消えてしまう。雷電の思いも空しく、アウター・ヘイブンはスネークを目がけて前進を続けた。そこに現れたのが、戦艦ミズーリだった。過去の大戦を経て退役した後、訓練艦として復帰を果たしたミズーリは、前時代の骨董品とも言うべき戦艦であるがゆえに、ＩＤ管理されていなかった。それゆえに、リキッドによるＳＯＰ掌握後も、自在に動ける唯一の戦艦となりえたのだ。ミズーリの絶え間ない砲撃を受けたアウター・ヘイブンは、スネークを岸壁に残し、洋上に去って行った。

老雄の太陽

アウター・ヘイブン突入からリキッドとの最終決戦へ

ミズーリに救出されたスネーク達は、美玲(メイリン)と再会を果たした。彼女はシャドー・モセス島事件に関与していたことにより、訓練艦となったミズーリの艦長という閑職に追いやられていたのだ。だが、今やミズーリは唯一動かせる戦艦。潜行し始めたアウター・ヘイブンを全速力で追っていた。衛星軌道を周回するJ.Dに最接近するのは約15時間後。その間に、最接近ポイントでJ.Dを待つアウター・ヘイブンに追いつかなければならない。さらにSOPを奪回するためには、艦内に侵入してG.Wを内側から破壊する必要がある。突入タイミングはアウター・ヘイブンの上部装甲カバーが開いた時だ。アウター・ヘイブンの内部情報はナオミによってもたらされていた。彼女が死んだ今、その真意は定かではない。ただ、未完成のG.W破壊用ワームと共にサニーに託されていたのは事実だ。そのワームを完成させるためにサニーが見つけたのは、5年前雷電達がG.Wを攻撃した際、オタコンの義妹エマが作成したワームクラスターだった。当時はG.Wを完全破壊することはできなかったが、今度は間違いなく息の根を止められるとオタコンは意気込む。やがてミズーリが目標ポイントに到着すると、その目の前にアウター・ヘイブンが浮上してきた。突入用の射出カタパルトに乗ったスネーク達は、決戦の場へ、その身を投じるのであった。

ACT 5 におけるスネークの目的

リキッドからＳＯＰを奪回し、ＰＭＣの蹶起を防ぐために、巨大な戦艦であるアウター・ヘイブンへと突入してG.Wを破壊する。そしてスネーク自身はついにリキッドと直接対決を迎えることとなる。

ACT 5 の流れ

ミズーリから射出用のカタパルトで飛び立ち、アウター・ヘイブンへと突入する。その後、司令センターを通り、マンティスとの戦いを経てG.Wサーバルームへ潜入。最後にはリキッドとの決戦が待っている。

ミッションブリーフィング
ナオミが残したアウター・ヘイブンの内部情報をもとに、アウター・ヘイブン突入作戦が立てられる。

↓

アウター・ヘイブンへ突入 [P252-253]
スネークを筆頭にメリルやジョニー、Mk.Ⅲが射出用カタパルトでアウター・ヘイブンへ次々と乗り込んでいく。

↓

メリルの救出 [P254-257]
潜入を続けると、司令センターで気を失っているメリルを発見する。だが、多くのヘイブン・トルーパーに取り囲まれてしまう。

↓

スクリーミング・マンティス [P258-261]
ＢＢ部隊、最後の１人であるマンティスと強制的に戦闘になる。マンティスはメリルを操り、スネークに攻撃を仕掛けてくる。

↓

G.Wサーバルームへ [P262-265]
メリルとジョニーのドラマが繰り広げられる中、雷電の援護も受けつつ、スネークはマイクロ波通路を通って最終目的地へと向かう。

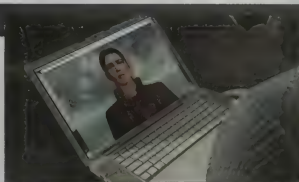
↓

リキッド・オセロット戦 [P266-269]
スネークとリキッド、長い間争い続けてきた２人の決着をつける最後の戦い。武器はなにもなく、打撃攻撃とＣＱＣのみの格闘戦となる。

↓

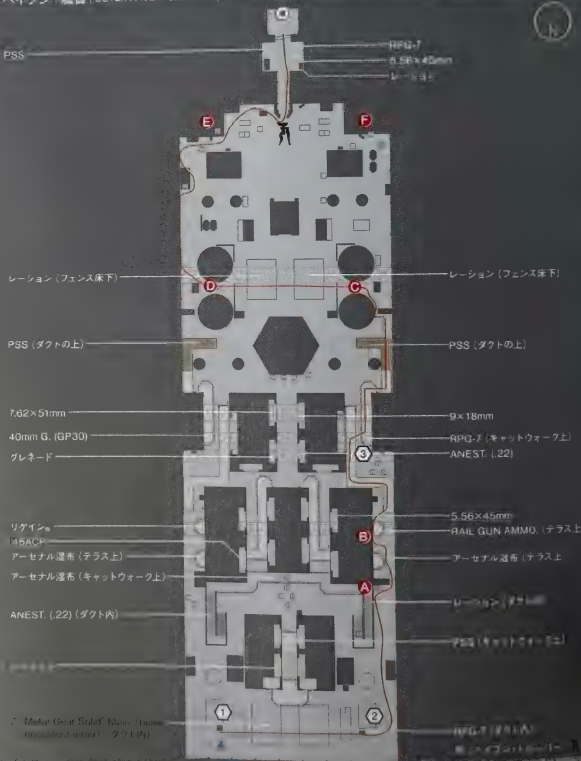
エピローグ [P274]
リキッドとの決着をつけたスネーク。任務を終えたスネークには、衝撃の結末が待っている。

! 各登場人物の想いに耳を傾けよう

オタコンを騙し続けていたナオミや、スネークとの戦いに執着するリキッドを中心に、登場人物の隠された気持ちや事実が明らかとなる。また、己の生き方を貫き通す雷電の姿のほかに、メリルとジョニーのように心温まるドラマも繰り広げられ、様々な人間模様が浮き彫りとなる感動的なフィナーレを迎える。

スネークに南米で救出されてから、ずっと謎に包まれていたナオミの行動の真相も、彼女の死後ついに明らかとなる。

アウター・ヘイブン突入

ミズーリの射出カタパルトから撃ち出されたスネークは、アウター・ヘイブンへのボーディングには成功するものの、メリルたちとはぐれてしまい、たった１人で船の最深部への進入を図ることになってしまう。アウター・ヘイブンの厳重な警備網が待ちかまえる中、それでもスネークは臆することなく最後のスニーキングミッションを開始した。

アウター・ヘイブン：艦首 | OUTER HAVEN - SHIP BOW |

① 床下に潜り前進

アウター・ヘイブンの艦首は厳重な警備体制が敷かれている。発見されると、ヘイブン・トルーパーの猛攻撃を受けるので、むやみに攻撃せず、隠れて進もう。目的地は南の船尾にある水密ドアだ。ヘイブン・トルーパーがやってくる前にスタート地点付近にある床のハッチを開けて床下を隠れて進もう。

ハッチから出たら、遮蔽物の後ろに隠れて敵の様子をうかがう。ハッチから出た場所は安全なので、安全を確認するまで待機すること。

② ローリングを駆使して進む

東側の壁に沿って進んでいくと、ヘイブン・トルーパーが２人歩いてくる。Ⓐ地点の壁穴に隠れてやりすごそう。その後Ⓑ地点のハシゴを上り、エルードしてテラスに下りる。そこからローリングでダクト上部に渡ってホフクで進もう。巡回のヘイブン・トルーパーに注意してタンク沿いを壁張り付きで進み、Ⓒ地点のハッチからⒹ地点のハッチへ向かう。

ハシゴからエルードでテラスに渡ったあと、ローリングでダクトの上へ。ダクトの角めがけてローリングすると成功しやすい。

③ 発見されずに水密ドアを開く

Ⓓ地点のハッチを出てすぐ、西の壁とタンクの間から前方のヘイブン・トルーパーを倒す。頭上となるⒺ地点とⒻ地点にも出現するので発見される前にMk.2ピストルで狙撃しよう。月光は水密ドアから少し離れた位置で、脚部に麻酔銃を当てて転倒させておくと楽だ。水密ドアを△ボタン連打で開けて中に入ろう。

Ⓔ地点とⒻ地点からは発見されやすい。少し遠めの位置から狙って、Mk.2ピストルで静かに眠らせよう。

ここで危険フェイズになると、ヘイブン・トルーパーの増援に加え、月光もやってくるので、苦戦は免れない。

水密ドアを安全に開けるなら月光も転倒させておくほうが安心。これも消音性の高いMk.2ピストルを使おう。

メリル救出

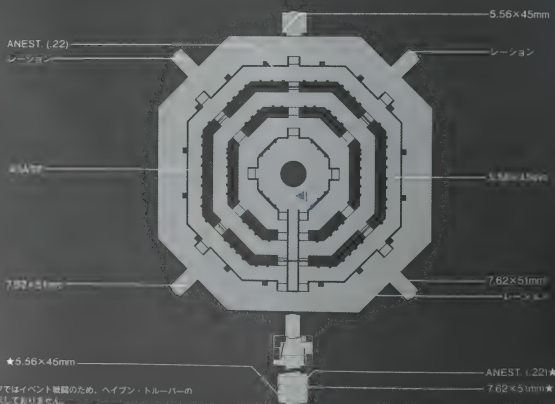
スネークは、さらに艦内部へと進む。エレベーターで降下し、司令センターに到着すると、部屋の中央には気を失ったメリルが倒れていた。スネークはメリルの救出に向かうが突然やってきたヘイブン・トルーパーに包囲されてしまう。スネークはヘイブン・トルーパーを迎撃して、メリルを守らなければならない。

アウター・ヘイブン：司令センター | OUTER HAVEN : COMMAND CENTER |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

5.56×45mm
ANEST. (.22)
レーション
レーション
7.62×51mm
★5.56×45mm
ANEST. (.22)★
7.62×51mm★

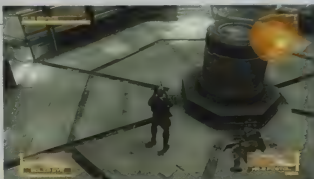
◆このマップではイベント戦闘のため、ヘイブン・トルーパーの位置情報は示しておりません。

★の弾薬は、司令センターに入ると戻れないため、取れなくなる。

①敵の生死がこの後影響する

攻略ポイントさえ抑えておけば、敵は簡単に倒すことができる。また、ただ敵を倒すのではなく、殺害するのか、それとも気絶や睡眠状態にするのかという違いがスクリーミング・マンティス戦で大きく影響する。気絶か睡眠でのノーキルをお勧めする。

スクリーミング・マンティス戦では生者相手の方がCQCで対応できるので、比較的有利になる。ここはノーキルを目指そう。

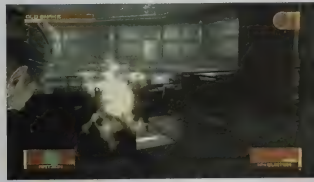
2 円形の部屋

メリルを守るため、ヘイブン・トルーパーを全滅させなければならない。司令センターは中央に向かって窪んだ円形状の建物になっており、見通しがよい。この構造をうまく利用して攻撃するとよいだろう。なお、見通しがよいのは敵も同じなので、立ち位置に注意しないと、一斉に攻撃を受けてしまう。

スタート地点になっている中央部は、敵に最も狙われやすい場所だ。敵に囲まれる前に、スタート地点から離れよう。

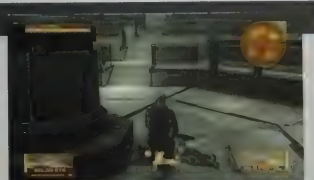
3 北側通路ならより安全

スタート地点からすぐに北側の通路に立ち位置を移動しよう。ここは敵が一方からしかやって来ない安全なスペースなので、複数のヘイブン・トルーパーからの攻撃を避けることができる。この通路を立ち位置の起点とすれば、通路内に入ってくる敵を来た順に攻撃できる。1階のヘイブン・トルーパーならこの方法で簡単に迎撃できる。

ヘイブン・トルーパーを通路までおびき寄せる。敵の位置を気にして後退しながら通路に入ろう。

北側通路の奥に逃げ込むと背後に敵は回れないので、前方のみを気にして攻撃すればよい。

もしくは上部へ上がり、このように壁を背にして戦う。正面と左右に注意しながら移動しながら2階も狙える。

! 誤射に注意

ヘイブン・トルーパーはメリルよりもスネークを優先して攻撃してくる。メリルの近くで戦っていると、誤ってメリルを撃たないとも限らない。メリルが死亡するとゲームオーバーだが、離れて戦っても大丈夫だ。ちなみに、メリルにはロックオンできないので、AUTO AIMで戦って問題ない。

気絶しているメリルは◎ボタンで叩き起こしても起きない。誤射にだけは気を付けよう。

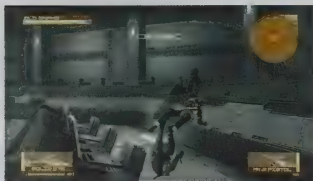
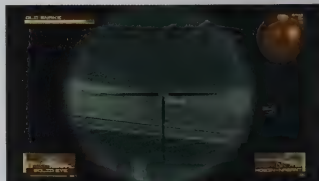
④ 敵の出現パターン

ヘイブン・トルーパーは、最初に１階から５人現れ、次に２階に５人、最後に再び１階から５人の合計15人現れる。全員を倒すと戦いは終了する。バトルは５人倒すごとに次の敵が現れる仕組みになっている。１階の敵はスネークに近づき銃を発射し、２階の敵はライフルで狙撃してくる。

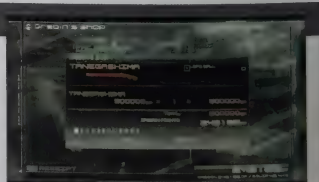
ヘイブン・トルーパーの数はソリッド・アイのベースラインマップで確認できる。５人倒すとまた次の５人が現れる。

⑤ 麻酔銃で攻撃

この後のスクリーミング・マンティスは、この戦闘で倒したヘイブン・トルーパーを操って攻撃してくる。その際にマンティス人形に操られた生者なら、ＣＱＣを使うことができるので操られた糸を切りやすく、戦闘が楽になる。ノーキルを目指していなくても、ここは積極的に麻酔銃での攻撃を心がけよう。

北側の通路までヘイブン・トルーパーをおびき寄せ、スネークのところに向かって来たところを麻酔銃で攻撃しよう。

接近してＣＱＣで気絶させてもよいだろう。ローリンクで弾き飛ばして、起き上がったところを投げる。

Mk.2ピストルでの狙撃が苦手な場合、ここは音を気にしなくていいので、２階の敵にはモシン・ナガンを使おう。

！ ドレビンショップが半額に

ACT5では、ドレビンショップが半額となっている。まだ未所持の武器で、今後の戦闘で必要だと思われる武器を購入しておくとよいだろう。ヘイブン・トルーパーを殺害せずに倒すなら、モシン・ナガンは持っておくと役に立つ。これもドレビンショップで購入できる。補充が必要な弾薬も購入のチャンスだ。

ドレビンポイントがたくさん貯まっているなら、種子島などの高値の武器を購入するチャンスだ。

6 1階の敵はAUTO AIMで迎撃

もしも、殺傷用武器で戦うならば、次々と出現するヘイブン・トルーパーは動きが俊敏なので、AUTO AIMで撃ちまくるのが有効だ。北側通路の奥から敵を迎え撃つ方法が最適だが、司令センター1階上部まで走り、下から上がってくるヘイブン・トルーパー達を迎撃してもよいだろう。

北側通路を起点とした攻撃では少し戦闘に余裕が出るので、弾薬数に余裕があるなら、レールガンなどで撃つのもよいだろう。

AUTO AIMを使うなら、連射可能なものを使って敵を一掃しよう。この辺りで戦えば1階も2階も対処しやすい。

武器を構えながら移動しよう。部屋の中央は四方八方から攻撃を受けてしまうので、1階上部を回るようにすること。

7 2階の敵はライフルで狙撃する

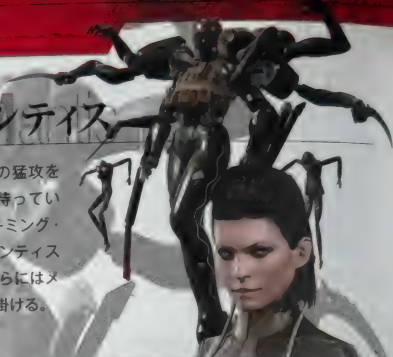
2階に出現するヘイブン・トルーパーを殺傷用武器で排除するなら、SVDなどのスナイパーライフルを使おう。1階上部の壁際から1人ずつ確実に仕留める。基本的な攻略法は非殺傷武器を使用する時と同じだが、殺傷用武器ならばRPG-7などで豪快に倒すような手段も取ることができる。

スナイパーライフルは視界が狭い。敵の動きが止まってから構えるようにし、フェンスから頭を出したら狙撃しよう。

ここではアラートになることを気にしなくてよいので、RPG-7などの強力な武器で一発で仕留めてもよい。

2階のヘイブン・トルーパーの位置は一ヵ所からだと把握できないので、1人倒したら移動する動作を繰り返す。

スクリーミング・マンティス

司令センターでヘイブン・トルーパーの猛攻を抑えたスネークには、さらなる試練が待っていた。ＢＢ部隊、最後の1人であるスクリーミング・マンティスの襲来である。他者を操るマンティスは、倒れたヘイブンド・ルーパーを、さらにはメリルまでをも操り、スネークに攻撃を仕掛ける。

アウター・ヘイブン：司令センター｜OUTER HAVEN：COMMAND CENTER

ANEST. (.22)
レーション
5.56×45mm
レーション
5.56×45mm
7.62×51mm
スクリーミング・マンティスのフィギュア
（ビューティ戦フェイズ1で1F通路奥に出現）
レーション

! 人形を奪わずして勝利なし

スクリーミング・マンティスはその手にもつマンティス人形で生者を、ソロー人形で死者を操る。操られたヘイブン・トルーパーをいくら倒してもキリがない。さらにマンティス本体には、マンティス人形での攻撃でなければ効果がない。戦いは長引くとダメージが増すばかり。早くマンティス人形を奪おう。

2つの人形がマンティスをマンティスたらしめる。人形がなければ、その戦闘力は半減したようなものだ。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン 1　マンティス人形／ソロー人形

2つの人形は他者を操る亡霊を放つ。マンティス人形は体内にナノマシンを有する生者を操り、ソロー人形は死者の体を操るためにある。そのため、マンティスは司令センターにいる生者や死者を操って、スネークに攻撃を仕掛けてくるのだ。また、最初はスネーク自身もマンティス人形に操られている。

人形から放たれた亡霊はゆっくりとだが、しつこく追いかけてくる。ひきつけてローリングでかわすのがよい。

パターン 2　カランビット

カランビットというナイフを武器にする。それをマンティスは連続で投げてくるので注意が必要だが、しゃがんだり、ホフクをすることで回避できる。また、AUTO AIMで撃ち落とすことも可能だ。銃とは違い、静かに飛んでくるので、マンティスから目を離さないように。

マンティスの操るヘイブン・トルーパーに気を捕われすぎないで、カランビットにも注意しよう。

パターン 3　ゼロシフト／リーパー

瞬間移動と鎌を使った攻撃だ。突如姿を消した後、司令センターのあらゆるところに移動し、スネークに鎌で斬り掛かるという合わせ技で攻撃してくることもある。スネークの近くに移動してきたら、反撃に出るのは難しいので、走って逃げるか、ローリングで回避してしまうのがよい。

その攻撃力だけではなく、瞬間移動をするためにこちらの攻撃を命中させづらいというのも、マンティス戦の難しいところである。

! 2つの人形を回収する

マンティス人形はこの戦いを制するために奪わなければならないものだが、ソロー人形は必ずしも入手する必要はない。ただし、当然ほかでは入手できない武器なので、余裕があれば回収しておこう。先の戦いでヘイブン・トルーパーをノーキルでクリアしておけば、ソロー人形は脅威とはならない。

マンティスによる死者を操る攻撃を防ぐならば、ソロー人形はできるだけ奪っておいた方がよい。

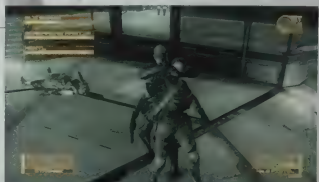
スクリーミング・マンティスの攻略手順

1 注射を打ち、糸を断ち切る

体内のナノマシンを細い糸でマンティス人形に操られ、戦闘開始直後のスネークは自由に動けない。そこで自身のナノマシンを抑制すべく、注射を打とう。すると糸が断ち切れ、攻撃が定まるようになる。なお、赤い亡霊に触れると再び操られてしまい、その都度注射を打たなくてはならない。

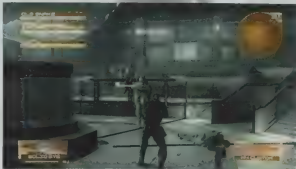
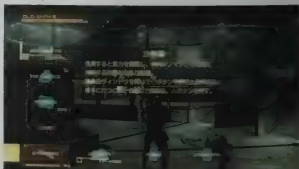
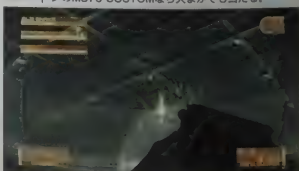
注射でスネークに着いた糸を切らないと、攻撃は命中しない。操られたらとにかく注射を打とう。

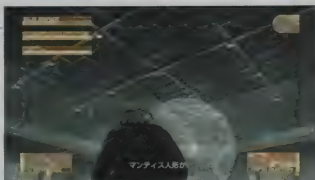
2 メリルの動きを止める

マンティスはメリルを操って、スネークを攻撃させたり、彼女自身に危害を加えようとしてくる。メリルのLIFEがゼロになるとゲームオーバーなので、気絶させるか、マンティス人形を攻撃して阻止しよう。なお、ジョニーが死亡してもゲームオーバーとなるので、誤射しないように注意しておくこと。

メリルを気絶させる際、CQCや麻酔銃を使うのもよいが、注射を打てば長時間気絶させることが可能である。

方法詳細

A マンティスに操られている時は、スネークの体に細い糸がついている。この状態のままでは体が思うように動かず、ヘイブン・トルーパーさえ排除しづらい。

B 戦闘が開始したら、すぐに注射を打ってしまえばよい。すると糸が切れ、スネークは本来の動きを取り戻す。まずはメリルを気絶させよう。

C 赤い亡霊に触れたら、すかさず注射を打つ。また、周囲のヘイブン・トルーパーの相手をするのは邪魔になる敵だけにしよう。

D マンティス自身には普通の攻撃が一切効かないので、人形をマニュアル照準で狙い撃ちしよう。ショットガンのM870 CUSTOMなら大まかでも当たる。

3 マンティス人形を撃つ

メリルの安全を確保したら、マンティスの人形を攻撃する。向かって左の人形がマンティス人形で、右がソロー人形だ。なお、先のヘイブン・トルーパー戦で一人も殺すことなくクリアしていれば、辺りに死者はいないため、死者を操るソロー人形を攻撃する必要はない。

1回命中させただけでは人形を落とせない。メリルを助けながら人形を落とすまで何度か攻撃しよう。

4 人形を奪取し、反撃開始

マンティスの人形をその手から弾き飛ばしたら、拾いに行って、武器にできる。生者を操るマンティス人形を装備して、そこから出る亡霊をマンティスに命中させよう。亡霊が命中したら、L1ボタンを押したまま人形を操るようにコントローラを傾ければ、マンティスのLIFEと気力を奪うことができる。

落ちた人形はすぐに拾わないと、マンティスに取り戻されてしまう。また、ソロー人形は死者を操る物のため、マンティスには効かない。

手順詳細

1 メリルが自分自身を攻撃し始め、CQCをしたい注射を打つ余裕がない時は、迷わず麻酔銃を使おう。または、素早く人形の攻撃を済ましてしまうのもよい。

2 マンティスがメリルやヘイブン・トルーパーを自分の前に位置させた時は、M870 CUSTOMで空気弾を使って人形辺りを攻撃。非殺傷なのでメリルも安全だ。

3 拾ってきたマンティス人形を装備し、その亡霊をマンティスに当てる。マンティスが得意とする操り攻撃を、スネークがマンティスに使うためだ。

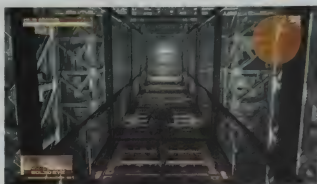
4 L1ボタンを押したままコントローラを傾けることにより、人形に操られたマンティスからLIFEと気力を奪い、ようやく倒すことができる。

G.Wサーバールームへ

スクリーミング・マンティスを撃退して、見事メリルの救出に成功したスネークは、その場にヘイブン・トルーパーの足止め役を買って出たメリルを１人残して、再びアウター・ヘイブンの奥へと進入する。様々な人の想いを背負い、スネークはただまっすぐに伸びるG. Wへの道のりを、ひたすら駆け抜けていく。

アウター・ヘイブン：ミサイル格納庫 | OUTER HAVEN : MISSILE HANGER |

〈1〉G.Wを目指し、一気に走り抜ける

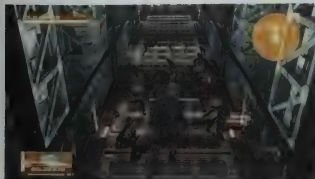
メリルを指令センターに残して、ひとりミサイル格納庫に潜入したスネークは、G.Wのサーバールームを目指す。この通路はひたすら直線の一本道で、前半には入手可能なアイテムも敵もいない。司令センターで多数のヘイブン・トルーパーが現れて、窮地を迎えたメリルを、ジョニーが助けるデモが流れるまで、ひたすら走り続けよう。

サーバールームへと続くミサイル格納庫は、真っすぐな通路が延々と続く。仲間達の声が脳裏をよぎりながら走り抜ける。

前半では敵兵はおろか、アイテムの1つも落ちていない。ここでできることは、ただ前に進むことだけだ。

スネークが通路の中ほどまで来ると、メリルとジョニーの合流デモが流れる。司令塔での戦いも激化してきた。

〈2〉仔月光が大量に出現

メリルとジョニーの合流デモが流れたあと、再びスネークがいるミサイル格納庫の映像に切り替わる。ここからは通路に大量の仔月光が出現し、スネークの行く手を阻む。仔月光と戦闘している時間はないので、ドラム缶のローリングアタックで仔月光を蹴散らしながら進もう。なお、チャフグレネードが余っているのなら、ここで使うとよい。

ドラム缶のローリングアタックを使えば、簡単に前進することができる。しかし、転がり過ぎてスネークが吐いてしまうこともある。

大量の仔月光の群れと戦っているヒマはないので、最適な武器やアイテムが無い場合は、走ったりローリングで強引に突破すること。

仔月光の群れは、チャフグレネードで一蹴するとよい。チャフグレネードはドレビンショップで買えないので、このためにとっておこう。

マイクロ波通路

電子レンジと皮肉を込めて呼んだマイクロ波通路に、スネークはついに足を踏み入れた。体中に走る熱さと痛みに悶えながらも、一歩一歩確実に歩を進めていく。その頃、仲間の状況も悪化していた。尽きることのない兵士達の前に雷電、メリル、ジョニーは苦戦を強いられ、戦艦ミズーリもアウター・ヘイブンの前に撃沈の危機に瀕していた。

アウター・ヘイブン：マイクロ波通路 | OUTER HAVEN : MICROWAVE CORRIDOR |

①マイクロ波通路へ

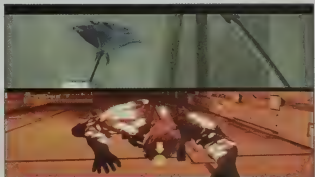
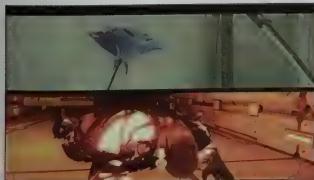
雷電の援護を受けたスネークは、サーバールームへと繋がるマイクロ波通路へ向かう。通路内はマイクロ波が放射されており、生身の人間はいるだけで生命の危険にさらされる。スネークも同様、通路の中にいるだけでLIFEが減少してしまう。また、通路内部から突き出てくる金属に触れてしまうことがあるが、とにかく前に進むしかない。

画面が上下に分断され、上には仲間の戦い、下にはマイクロ波通路をスネークが進む画面が映し出される。

マイクロ波によってソリッド・アイも破壊される。進めば扉が開いていくので、とにかく前進しよう。

△ボタンが表示されたら、ひたすら連射して進む。気を抜いてはダメだ。

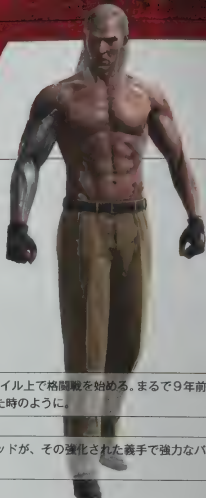
②とにかく前へ進め

G.Wサーバールームの扉が見える頃、スネークのLIFEは残りごく僅か。扉は見えるが扉の先にはまだ通路が続いている。膝をついて倒れてしまっても、△ボタンを連打して這うようにしてスネークを前進させよう。LIFEが尽きても、気力が続く限り、スネークは前進して、G.Wサーバールームを目指す。

LIFEが残りごく僅かになると、スネークは気力だけで前進していく。Mk.Ⅲからオタコンの応援が聞こえる。

ゴール付近まで来ると、気力とLIFEともにごくわずかになってしまうが、アイコンが画面下に表示される限りゲームは続いている。

扉に手が届く頃に、画面が切り替わる。最後まで諦めずに△ボタンを連打しよう。

リキッド・オセロット

Liquid Ocelot

任務を遂行したスネークは酷使した体が限界に達し、意識を失った。目を覚ますと、そこはアウター・ヘイブンの艦橋上で、悠然と立つリキッドの姿が見えた。リキッド曰く、個人的な決着をつけるということ。長年対立し続けてきた2人の男が己の肉体のみを武器に今、決戦に挑む。

アウター・ヘイブン：セイル上部 | OUTER HAVEN : SAIL |

フェイズ	内容
フェイズ 1	スネークとリキッドはアウター・ヘイブンのセイル上で格闘戦を始める。まるで9年前のシャドー・モセス島、REXの頭上で2人が戦った時のように。
フェイズ 2	一進一退の攻防が続き、強さを誇示するリキッドが、その強化された義手で強力なパンチを繰り出してくるようになる。
フェイズ 3	オセロットは50年前のソ連でCQCの使い手であるネイキッド・スネークと出会っていた。そのオセロットを思わせる構えでリキッドはスネークを襲う。
フェイズ 4	傷つき、疲労が達したスネークとリキッドは、それでも殴り合いを続ける。もはや一兵士とは思えぬ、男と男の戦いとなる。

! リキッド戦の操作方法

左スティック…移動
右スティック…カメラの移動
△ボタン…特殊アクション
×ボタン…ダッキング／ダッシュ

L1 ボタン…ガード
R1 ボタン…短く押す：打撃攻撃
長く押す：CQC
（左スティックを倒すと投げ）
ガード時：強ストレート
ダッシュ時：リバーブロー

行動パターン

武器もアイテムもなしで挑むリキッドに対し、スネークは同じ条件で戦う。その攻撃方法は打撃とCQCのみ。リキッドは4つのフェイズごとに戦術を変化させ、己の強さを誇示する。フェイズからフェイズへの進行条件は、リキッドのLIFEの減り具合による。また、両者ともセイルから落ちてしまうことはない。

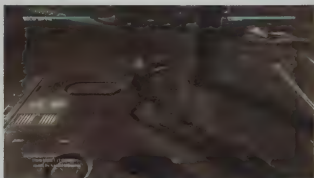
この限られたスペースの中で格闘戦が行なわれる。最後に待っていたのは逃げも隠れもできない戦いだ。

おもな攻撃パターンと対処方法

パターン 1 パンチ

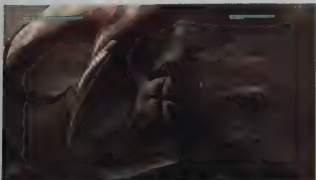
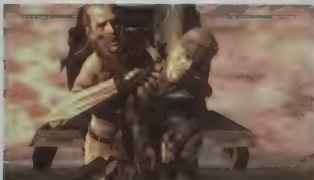
この戦いで最も基本となる攻撃パターンだ。リキッドは多彩なパンチを放ってくる。スネークはダッキングやダッシュで避けるか、ガードをして受けなければならない。また、リキッドがパンチを放ってきた後こそスネークの反撃チャンスは生まれる。

右ストレートはガードをしてもLIFEが減るほど強力だ。リキッドは一度間合いを取ってから繰り出してくるので、素早く避けよう。

ガードを固めてリキッドに密着すれば、リキッドはアッパーを仕掛けてくる。ガードしたらすかさず反撃しよう。

基本的にはガードやダッシュでリキッドの攻撃を凌いで反撃する。リキッドの動作をよく見よう。

パターン 2 CQC

パンチに加えてフェイズ3に入るとリキッドは腕決めや投げ、さらには首絞めなど、様々なＣＱＣを決めてくる。一度にLIFEを大きく削られてしまうことがあるので、素早く脱出しなくてはならない。また、CQCはスネークももちろん使えるので積極的に狙っていこう。

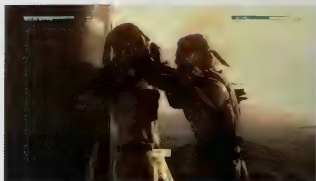
フェイズ3ではＣＱＣに注意しなくてはならない。画面に表示されたアイコン通りに操作すれば、脱出できる。

首を絞められるとO_2ゲージが減っていき、ゼロになると、今度はLIFEが減っていく。スネークもCQCで同じ攻撃ができる。

ＣＱＣの場面では、画面下にアイコンが表示されるが、それは一通りではない。よく見て正確に操作しよう。

リキッド・オセロットとのフェイズごとの戦い方

フェイズ 1 打撃から攻撃を展開

戦闘開始直後のフェイズ１では、リキッドはなかなかスキを見せない。積極的に打撃を仕掛けていって、活路を見出そう。連続で打撃が決まれば、リキッドの起き上がりを狙って、ＣＱＣに持ち込むのもよい。もしリキッドにガードされたら、こちらもガードをして相手の反撃に備えよう。

まずはパンチでリキッドの様子を見よう。連続でパンチが決まれば、最後のキックまで決まればリキッドは転倒する。

リキッドにガードされたら、スネークもガードをすることを心掛ける。地味な作戦だが、それが無駄な反撃を受けることをなくす。

リキッドにスキができたら、すかさずＣＱＣに持ち込む。画面下のアイコンに表示された操作をすると、状況に応じたアクションになる。

フェイズ 2 右強ストレートを防ぐ

フェイズ２になると、リキッドの攻撃は大胆になり、右強ストレートをよく出してくる。右ストレートを左右のダッシュで避け、パンチ後スキができているリキッドに、連続打撃やＣＱＣを使って反撃しよう。なお、フェイズ２ではリバーブローも決まりやすい。

右強ストレートはリキッド最大の攻撃法と言ってよい。だが、動作が大きいので対処するのは難しくはない。

リキッドに密着してしまえば、右強ストレートの心配はない。そのかわりアッパーを出してくるのでガードをし、反撃に出よう。

フェイズ２のみ、リバーブローを意識的に多用してみよう。リキッドの右強ストレートの出鼻を挫くこともできる。

フェイズ3 CQCを防ぐ

フェイズ3では、リキッドが腕を上下に構えてCQC戦に持ち込もうとする。この構えの時に接近してしまうと、リキッドのCQCを受けてしまうので、間合いを取って戦う必要がある。今度はスネークが強ストレートでガードがないリキッドに攻撃を仕掛けよう。さらにフェイズ3では頭突き攻撃もできる。

フェイズ2までとは一転、CQCの構えをとるようになるリキッド。こうなると軽々しい接近は禁物である。

間合いを取ってCQCを防ぎ、腕を上下にした構えでガードをしていないリキッドに強ストレートを仕掛けていく。

打撃の2段目が当たった直後に○ボタンを押すと、頭突き攻撃ができる。R1と△ボタンを同時に連打すると出やすい。

フェイズ4 ついに決着へ

スネークもリキッドもフェイズ4まで来ると、体が限界に近づき、立っていることすら覚束ない。そのため、左スティックによる移動とR1ボタンの打撃以外の動作はできなくなる。LIFEゲージも見えなくなり、ここではひたすら殴り続けていれば、ようやく二人の戦いに決着がつくことになる。

かろうじてスネークの動作ができるのみ。リキッドももはや気力だけで立っているような状態だ。長い戦いに幕が閉じる瞬間である。

! 特殊アクションで攻撃&回復

メタルギアRAY戦の時と同じように戦闘中、画面下に「攻」のアイコンが出ることがある。その際に△ボタンを押すと、スネークは状況に応じた様々なアクションを取る。自然な流れで攻撃ができるので、必ず押すようにしよう。また、リキッドが挑発中に△ボタンを押すと、スネークもLIFEが回復する。

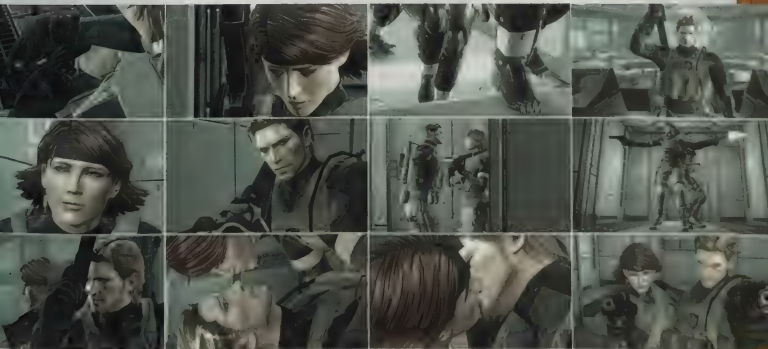
「攻」アイコンが出た時に△ボタンを押せば、必ず攻撃は決まる。様々なアクションも見所のひとつだ。

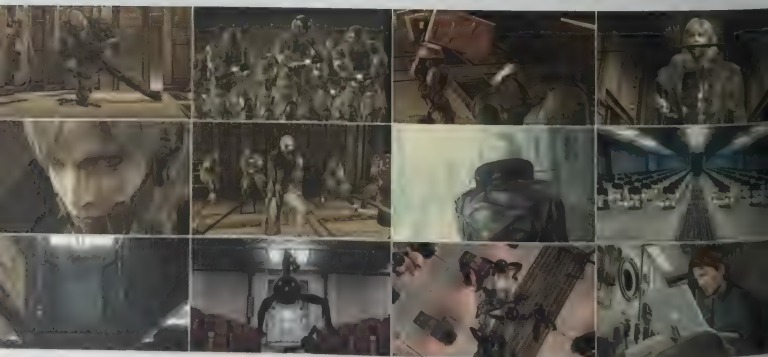
ACT5 ストーリー解説

メリルの決意

リキッドは、アウター・ヘイブンにメタルギアREXのレールガンを取り付け、海上からの核弾頭発射を計画していた。彼の計画を阻止するためには、アウター・ヘイブン内部のサーバールームへ潜入し、G.Wを破壊するしかない。スネーク達は、リキッドの野望を砕くべく、アウター・ヘイブンの艦首に侵入した。ヘイブン・トルーパーや月光による警戒をかいくぐり、エレベータで降下したスネークは、司令センターへとたどり着く。そして、部屋の中央で気を失っているメリルの姿を発見する。すぐにメリル救出へ向かうスネークだが、ヘイブン・トルーパーに包囲されてしまう。メリルを守りながら、敵の排除に成功したスネークの前に、BB部隊の最後の1人、スクリーミング・マンティスが姿を現わす。生者も死者も問わずに、人形のように操ることができるマンティスは、倒れたヘイブン・トルーパーやメリルを操り、襲いかかってきた。厳しい戦いの末に、マンティスを倒すことに成功したスネークは、倒れていたメリルを扉付近の物陰へと運ぶ。そこで目を覚ましたメリルは、ジョニーの身を案じるが彼の姿はなかった。司令センターにはマンティスが倒されてなお、ヘイブン・トルーパーが続々と進入してくる。メリルは、この場は自分に任せ先を急ぐようスネークに促した。「向こう(あの世)で会いましょう」と何かを覚悟しているようなことまで言う。スネークはメリルを事件に巻き込んだことを謝罪するも、彼女は「行け!」と一喝。その言葉により、スネークは奥の扉へと進んだ。

ジョニーのプロポーズ

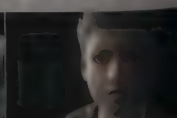
スネークを一喝して送り出したメリルは、司令センターへと単身居残ると、進入してくるヘイブン・トルーパーに立ち向かう。彼女の活躍によって、ヘイブン・トルーパーは次々に倒されていった。だが、いくら倒しても敵の数は一向に減ることはなく、ついに彼女の弾薬も底を尽いてしまう。メリルは、誰も守れない自分を嘆きながら死を覚悟した。まさにその時、大量の弾薬を手にしたジョニーがヘイブン・トルーパーを一掃して駆けつけたのだ。合流が遅れたことをメリルに詫びながら、ジョニーはそのまま配置につく。そしてジョニーとメリルは、反撃を開始した。彼らの戦いぶりは、単純に戦力が2倍になったというだけではない。ジョニーとメリルのコンビネーションは、ＳＯＰの支援がないとは思えないほどの絶妙さを見せる。戦いの最中にメリルは、なぜジョニーだけが、リキッドのＳＯＰ掌握やマンティスの支配を受けつけなかったのかを尋ねた。するとジョニーは、自分の身体にはナノマシンが入っていないと打ち明ける。注射が苦手なジョニーは、軍の服務規程であるナノマシンの注射を避け続けていたのだ。そのためにジョニーは、ＳＯＰの支援を受けられず、チームの中でも行動が遅れてしまっていたのだと言う。兵士として大きなハンデを負ったジョニーが、それでもメリルの部隊に来たのには理由がある。それはメリルのそばに、ただいたいがためだった。９年前、シャドー・モセス島の独房でメリルを監視していたジョニーは、その場で彼女に一目惚れしたのだ。それ以来彼は、メリルを守るために行動してきたと言う。ヘイブン・トルーパーの襲撃が続いている中、ジョニーはメリルにプロポーズする。お互いに対する愛を確かめあった２人。一度は死を覚悟したメリルだったが、ジョニーと共に生還を果たすため、決意も新たに銃を構えた。

愛国者達の消滅から ナオミの真意へ

司令センターをメリルに任せ、サーバールームを目指すスネークは発作に苦しんでいた。注射も効かない。ヘイブン・トルーパーに囲まれ、体力も気力も尽きたスネークは再び雷電に救われることになった。雷電は死んではいなかったのだ。両腕を失った雷電ではあったが、通路にはびこるヘイブン・トルーパーと対峙したまま、ここから先は自分が行くとスネークに訴える。だが、アラスカの地に降り立つ時と同じように、スネークはその申し出を断った。世界を狂わせ、雷電の人生をも狂わせたのは自分達、それを止めるのもまたスネーク自身の義務なのだと。雷電を説得したスネークは、その場を彼に任せ、Mk.Ⅲと共に先を急いだ。ようやくサーバールームに到着すると、そこはこれまでの激戦は嘘のように、静寂に包まれていた。辺りに立ち並ぶサーバー群はまるで墓地のよう。サニーが完成させたワームをオタコンがMk.Ⅲを操作してサーバーに流し込む作業をしている間に、スネークは襲いかかる仔月光を振り払い続けた。その頃、メリルやジョニー、そして雷電もヘイブン・トルーパーとの攻防で苦戦を強いられていた。だが、スネークを襲う仔月光やメリル達を囲むヘイブン・トルーパーが、突然動きを止めた。ワームの注入が完了したのだ。これによってG.Wに管理されていたＳＯＰが停止し、ヘイブン・トルーパーも仔月光も無力化されることになった。だが、予想していなかったことが起こった。G.Wのみを破壊するはずのワームが活動を止めず、愛国者達のシステム全体にまでおよんでいったのだ。やがて全てのＡＩが破壊されると、室内のあらゆるモニタに、今はもう会えない１人の女性の顔が映った。

スネークとリキッド、最後の戦い

モニタに映し出されたのは、ナオミからのビデオメッセージだった。モニタの中で生前のナオミが語り出す。彼女が生み出したナノマシンは、愛国者達によって国民全てを管理下に置くために利用された。それを止める責任を感じていた彼女は、サニーに渡したワームに、ある仕掛けを入れていたのだ。その名はFOXALIVE。システムの僕と化した兵士達を、野に放つという願いを込めたワームである。FOXDIEとは逆の発想から生まれたものだ。その目的達成のためにオタコンを騙し、最後まで真実を告げられなかったことを謝罪するナオミ。そして、オタコンによって生きる喜びを感じられたことへの感謝の言葉も付け加えた。さらに彼女のメッセージはスネークに対しても続いた。「この国は無垢な子供に還った」「スネーク、もういいのよ、お疲れさま」と。こうしてリキッドの蹶起は失敗に終わった。だが、スネークの戦いは終わらなかった。ナオミのメッセージを聞く間に意識を失っていた彼は、アウター・ヘイブンの艦橋最上部で目を覚ました。何者かが近くに立っている。顔を上げると、そこには長い間追い続けていたリキッドの姿があった。スネークは自らの疑問をリキッドにぶつけた。望めば止められたG.Wの破壊を、リキッドはなぜ放置していたのか。その質問にリキッドはあざ笑うかのように答えた。これこそが自分の望んだ結末なのだと。愛国者達から自由になった軍隊の創立を望んだビッグボス。愛国者達からの情報統制からの解放を目指したソリダス。それと同じようにリキッドも愛国者達からの真の解放を渇望していたのだ。それが果たされた今、スネークとの個人的な戦いを最後に決しようとするリキッド。スネークもまた拳を固め、無言でその挑戦に応えた。

愛国者達に人生を翻弄された者達へ照らされる光

エピローグ
Epilogue

任務から奇跡的に生還を果たした雷電を待っていたのは、幸福へと導く“偽り”だった。アウターヘイブンからの帰還後、従軍病院の病室で人工血液の輸血を受けていた雷電に、意外な訪問客が姿を見せた。それは恋い焦がれていた、かつての恋人のローズマリー、そして彼女の横には見たことのない１人の少年の姿が…。どのように対応してよいのか雷電はわからなかった。なぜなら、その少年はきっとローズマリーとキャンベルとの間に生まれた子供に違いないから。自分を笑い者にするためにローズマリーが病室に訪れたのかと勘繰るまでの精神状態だった。だが、ローズマリーの口から発せられた言葉で、雷電は真実を知ることになった。その少年は、雷電とローズマリーの子だというのだ。ローズマリーは流産をしてはいなかった。キャンベルと結婚をしていたのではなかった。それらは雷電が愛国者達と抗争する間、愛国者達の手からローズマリーとその子供を守るために考えたキャンベルの偽装だったのだ。その少年、小さなジョンは紛れもなく雷電の愛すべき子なのだった。

一方、ローズマリーとリトル・ジョンを守るために、親族まで騙して一肌を脱いだキャンベルはその頃、娘であり公的には姪であるメリルにデザート・イーグルの銃口を突きつけられていた。しかもメリルはウェディングドレス姿。そう、アキバことジョニーとの結婚式当日であったメリルは、バージンロードを一緒に歩いて欲しいと、彼女らしいやり方で生みの親であるキャンベルに頼んでいたのだ。まだキャンベルのことを許した訳ではない。ただ「あなたを憎んだ私をあなたに預けておく」とメリルはキャンベルに言ったのだっだ。その後、ナノマシンの制御から解き放たれた仲間たちと久しぶりに酒に酔いしれて、メリルとジョニーの結婚は盛大な盛り上がりを見せることに。そこには、白いワンピースを着た可愛げな少女の姿も見えた。サニーである。結婚式場の外でMk.Ⅲと戯れていた彼女は、いつのまにかその近辺に住む少年と仲良くなっていた。彼女の顔には、いたって明るい人生を送ってきた少女のような、今までのサニーには見られなかったような笑みさえ見られた。そして同じく結婚式に参加していたオタコンに向かって、彼女は明るくこう言い放ちさえしたのだった。「私、友達できちゃった」と。

かつて、愛国者達の陰謀によって出会いながら、その後本当に愛し合うようになった雷電とローズマリーと同様に、愛国者達に人生を翻弄されたサニーだったが、母を失った悲しみを乗り越え、ようやく希望あふれる光が照らされ始めたのだった。だが、時を同じくして1人は最後の任務に赴こうとしていた。

LITTLE JOHN

リトル・ジョン

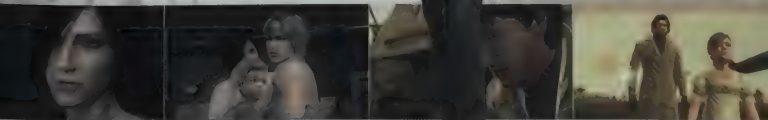
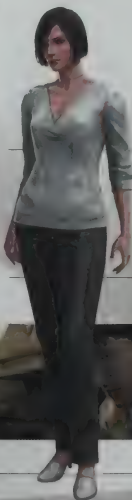
[CV. 川村悠耶]

雷電とローズマリーの息子。キャンベルの子供というのは、命を守るために考え出された偽装だった。アニメのファンで、体がサイボーグの雷電をヒーローみたいでかっこいいと表現する。

ROSEMARY

ローズマリー

[CV. 井上喜久子]

雷電を操るため、愛国者達の手により彼と出会うことになったが、いつしか雷電への愛は演技ではなく、本物になっていった。ビッグ・シェル事件の渦中、リトル・ジョンを身籠っていた。

闇の中から見えた怪物の小さな希望

スネークの自ら課した最後の任務だけが果たせないままに終わった。メリルとジョニーの愉快かつ暖かい結婚式、そして雷電とローズマリー達の感動的な再会の裏で、一人墓地で両手を地についたスネークがいた。その横にはハンドガンが転がっている。スネークは自殺をしようとしていたのだ。

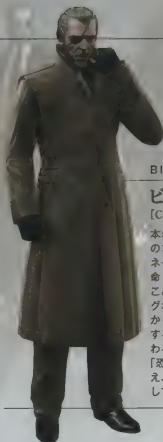
ZERO

ゼロ

［CV. 銀河万丈］

本名／デヴィッド・オー。「愛国者達」を立ち上げた。さらに同組織のカリスマであり、伝説の兵士と呼ばれるビッグボスの複製計画「恐るべき子供達計画」を開始し、３人のクローンを造り出すことに成功した。それがスネーク誕生の由来である。

息は荒く、顔には大量の汗が流れていた。とてもＰＭＣを利用した蹶起を防ぎ、リキッドを倒した英雄とは思えない惨めな姿である。そんな結局は普通の人間らしい弱い心さえも持ったスネークの前に、予想だにできない男が現れた。それは老化が進んだスネークにとても似通った姿をした男、ビッグボスだった。なぜ生きているのかというスネークの言葉にビッグボスは答えた。東欧でリキッドに燃やされたのは、ビッグボスの体ではなかった、という。あの遺体はソリダスというビッグボスの複製だったのだ。Ｊ.Ｄに強制的に昏睡状態にさせられていた彼は、そのシステムが破壊されたことで、覚醒することができたという。そしてＪ.Ｄが破壊されたことによって、ビッグボスとは逆に意識を失った老人、ゼロを突き止めることができたのだ。全ての元凶を生んだというゼロを抹殺する。それが、ビッグボスとオセロットと、そしてビッグママことエヴァの目的だったのだ。そのゼロはもはや延命装置でかろうじて生きている老人となり、今まさにスネークとビッグボスの目の前にいた。自分が世界を破滅に導いたこともわからない状態で…。

この世の全ての事象は“1”から始まるのではないと、ビッグボスは語った。その遥か以前のカオス“0”から世界は始まるのだ。“0”を消さない限り、“1”は再び現れ、いずれ100となる。強大な愛国者達も、もとはたった１人の人間、ゼロから始まった。だから、その“0”を消すことが、愛国者達設立メンバーであるビッグボスの責任だという。そう言い、ゼロの車椅子についた生命維持装置をビッグボスは切るのであった。また、ビッグボスはスネーク自身に対する報告もした。それはナオミからの伝言だ。スネークの体内で増殖を続けている新たなFOXDIE。それはスネークを大量殺戮兵器と化そうとしていた、変異型FOXDIEを駆逐する、とつけ加えた。スネーク自ら死を選ぶ理由がなくなったのだ。そんな会話をザ・ボスの墓に向かう最中に交わした２人。弱まっていたビッグボスの体をスネークは支えながら歩いた。それはスネークが初めて子として父親に触れる瞬間である。ザ・ボスの墓の前に着くと、ビッグボスはゆったりと敬礼をし、スネークに最後の言葉をかけた。余命を戦い以外に使えと。蛇（スネーク）としてではなく、人（ディビッド）として生きろと。葉巻を口にくわえるも、そのまま崩れ落ちるビッグボスであった。

BIG BOSS

ビッグボス

［CV. 大塚周夫］

本名／ジャック。ＦＯＸ隊員時代のコードネームはネイキッド・スネーク。師でありながらソ連へ亡命したザ・ボスの抹殺に成功したことにより“ボス”を超える“ビッグボス”の称号をアメリカ大統領から得た。ゼロが愛国者達を設立する際に、そのメンバーとして加わるも、自分の遺伝子を利用した「恐るべき子供達計画」に怒りを覚え、ゼロとは決別。単独の兵士として世界を巡る。

死の直前に「いいものだな」と言葉を発したビッグボス。それは葉巻のことを指しているようであり、親子というものを指しているようにも聞こえた。クローンとはいえ、自らの父となるビッグボスの死を静かに見届けたスネークは、旅に出ることにした。１人で出発しようとしたが、オタコンに止められた。彼もスネークとともに行動し、自分自身では遺伝子を残せない“怪物（ビースト）”の姿を後世に伝える目撃者になるという。その頃どこかで、太陽のようなサニー・サイド・アップが焼けていた。

COLUMN 03

弾薬の設置条件

各ステージに配置されている弾薬は、使用できる武器を所有していない場合、使用可能な弾薬に差し替えられる。その条件を紹介しよう。

麻酔弾・感情弾

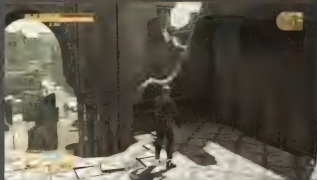
弾薬	弾薬を使用可能な武器がない場合の差換え候補（左側ほど優先順位が高い）	
ANEST. (.22)	5.56×45mm	
LAUGH (.22)	5.56×45mm	
RAGE (.22)	5.56×45mm	
CRY (.22)	5.56×45mm	
SCREAM (.22)	5.56×45mm	
ANEST. (7.62mm)	ANEST. (.22)	5.56×45mm
LAUGH. (7.62mm)	LAUGH (.22)	5.56×45mm
RAGE. (7.62mm)	RAGE (.22)	5.56×45mm
CRY. (7.62mm)	CRY (.22)	5.56×45mm
SCREAM. (7.62mm)	SCREAM (.22)	5.56×45mm

通常弾

弾薬	弾薬を使用可能な武器がない場合の差換え候補（左側ほど優先順位が高い）			
9×23mm	.45ACP	5.56×45mm		
.45ACP	5.56×45mm			
.45-70	.45ACP	5.56×45mm		
.50AE	.45ACP	5.56×45mm		
.50BMR	5.56×45mm			
4.6×30mm	7.62×51mm	5.56×45mm		
5.45×39mm	5.56×45mm			
5.56×45mm				
5.7×28mm	5.56×45mm			
7.62×42mm	.45ACP	5.56×45mm		
7.62×51mm	5.56×45mm			
7.62×54R	7.62×51mm	5.56×45mm		
9×18mm	5.56×45mm			
9×19mm	5.56×45mm			
9×39mm	5.56×45mm			
RAIL GUN AMMO.	7.62×51mm	5.56×45mm		
LEAD BALL	5.56×45mm			
12GA. (00 BUCK)	7.62×51mm	5.56×45mm		
12GA. (SLUG)	7.62×51mm	5.56×45mm		
12GA. (V.RING)	7.62×51mm	5.56×45mm		
40mm G. (GP30)	5.56×45mm			
40mm (GRENADE)	7.62×51mm	5.56×45mm		
40mm (WP G)	7.62×51mm	5.56×45mm		
40mm (STUN G)	7.62×51mm	5.56×45mm		
40mm (SMOKE G)	7.62×51mm	5.56×45mm		
25mm A.B.G.	7.62×51mm	5.56×45mm		
RPG-7 AMMO.	FIM-92A	M72A3	JAVELIN	5.56×45mm
M72A3	FIM-92A	JAVELIN	RPG-7 AMMO	5.56×45mm
JAVELIN	FIM-92A	M72A3	RPG-7 AMMO.	5.56×45mm
FIM-92A	M72A3	JAVELIN	RPG-7 AMMO.	5.56×45mm

※爆発物は、弾頭自体が武器本体となるため、差換えは発生しない。

ザ・ボスエクストリーム攻略上の心得

THE BOSS EXTREME(以下EXTREME)は、2周目以降（→P.106）に選択できるようになる難易度だ。伝説の英雄「ザ・ボス」の名を冠したこの難易度は、本作の最高難易度を誇る。主にディープなプレイヤー向けのEXTREMEだが、この高き壁にあえて挑もうという挑戦者のために、ここからは攻略上の心得を紹介すると共に、ゲームクリアまでの全ステージの攻略方法を紹介していく。また、最高称号であるBIGBOSSを目指す人のために、ポイントごとに対処法をピックアップして挙げているので指針にしてほしい。なお、上記のような理由から、EXTREMEに挑戦するには相応のプレイスキルが求められる。そのため、基本操作は理解していること前提の内容となっているので注意しよう。

兵士たちの大幅な攻撃力アップと視覚や聴覚の強化が、戦場をさらなる地獄に変える。冷静に、慎重に、時に大胆に、数々の難関を乗り越えて、ザ・ボスを超える真の英雄を目指そう。

1　難易度THE BOSS EXTREMEの特徴をおさえる

EXTREMEが、他の難易度と決定的に異なるのは、敵の強化が著しい点だ。敵は、数自体が増えるのみならず、索敵能力や攻撃力も高くなっている。逆にスネークは、ストレスが溜まりやすい、気力が減りやすい、LIFEの回復速度が遅い、弾薬やアイテムの最大所持数が少ないなど、不利な状況だ。そのため低難易度では可能だった強行突破は難しく、スニーキングを徹底しないと、死に直結する危険性が格段に高くなっている。これにより、ごく自然にノーアラートやノーキルを目指すことになるのだ。なお、EXTREMEでも、武器や弾薬、アイテムの配置は変わらず敵兵と煩雑になるため、攻略マップ上には記載していない。位置を確認したい場合は、第三章のマップを参考にしてほしい。

兵士の索敵能力が上昇しているのも行動を妨げる要因だ。一見大丈夫そうでも、思わぬところから発見されてしまうということある。

ソリッド・アイの暗視モードは変わらず便利だが、バッテリーの消費が激しい。なるべく通常モードで使用しておきたいところだ

2 まずはEXTREMEクリアを目指す

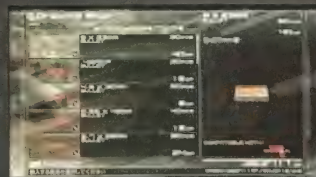
EXTREMEをとにかくクリアすることが目標の人にとって、いきなりBIGBOSSの称号を目指すのは至難の業と言える。そのため、まずはEXTREMEを１度クリアして、敵の強さやルートなどの把握に務め、攻略方法を構築した上で、改めてBIGBOSSへチャレンジするのがいいだろう。この場合は、可能な限りBIGBOSSの条件に近い行動をとりつつ、難しい場面ではクリアを優先していくことをお勧めする。敵を倒さずにはすまなそうな場所ではノーキルを諦める、危険フェイズになってしまってもそのままプレイを続行する、なるべく倒されないように回復アイテムはできる限り拾って装備選択しておく、時間がかかりそうになってしまってもあまり気にせずにプレイするなど、最初はクリアを前提として対処していくといい。具体的な対処方法については、この第4章を熟読してほしい。

敵の数や巡回パターンが異なるため、他の難易度で使えたルートは使えなくなっていることもある。新たなルートを探し出そう。

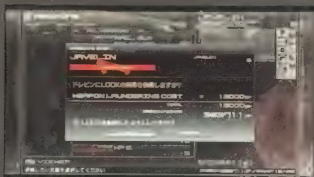
手強いボス達も、兵士と同様に大幅なパワーアップを遂げている。１度でクリアするのは至難なので、何度も挑戦する覚悟で臨もう。

3 BIGBOSSの達成条件を確認する

EXTREMEをクリアするだけでなく、ノーキルやノーアラート、さらにはBIGBOSSの称号を目指す人向けのアドバイスも、この第4章には適宜記している。最高難易度だけあって、BIGBOSSの達成条件は厳しい。条件の詳細は、第五章「全称号獲得への道」（→P.380）を参照しよう。ノーアラートやノーキル以外では、安全な場所は素早く通り抜けて時間短縮を図ったり、スニーキングや回避でダメージを避けて回復アイテムは使わなかったり、ダメージを受けたらホフクなどで回復する必要がある。ただ、未使用の縛りがあるのは、無限バンダナとステルス迷彩の２つの特殊アイテムのみだ。そのため、たとえACT1でレールガンを使っても構わない。引き継いだ武器は、おおいに使いこなそう。

カムフラージュ率を高くできるオクトカムは、スニーキングの生命線だ。こまめに擬装して、地形に合った物に変更しておこう。

麻酔銃は必須の武器だが、ドレビンショップで弾薬を購入することはできない。前周で購入しておくか、ミッション中に補充しよう。

4 挑戦する前に準備を整える

次の準備をしておけば、2周目でいきなりBIGBOSSに挑戦するよりも楽になるはずだ。とくに本作では、クリアデータをロードしてゲームを始めると、引き継げる要素が多い（→P.105）ので、積極的に活用したい。①他の難易度を何周かして、操作方法を体に覚えこませておく。少しずつ難易度を上げてプレイしていくのもお勧めだ。②ドレビンポイントは、充分に稼いでおきたい。LIQUID EASYでプレイするといい。③無駄な寄り道をしないため、配置武器や弾薬、アイテムは他難易度で先に拾っておく。④通常の武器や弾薬、アイテム、カスタムパーツ、バッテリーなども、できるだけ揃えておく。特に弾薬や消費アイテムは、EXTREMEの最大所持数自体が少ないため、それより多く保持していれば、自動的に最大所持数まで減った状態でプレイすることが可能だ。

ＳＶＤやジャベリンなど、使い勝手のよい武器のロンダリングも、あらかじめ済ませておこう。

弾薬もまとめて購入すると結構なポイントがかかる。EXTREMEに挑戦する前に、なるべく多く購入しておこう。

5 諦めずに何度でもチャレンジする

BIGBOSSの称号を目指す場合は、とにかく繰り返しプレイする覚悟が必要となる。そのため、例え腕に自信がある人でも、自分なりのチェックポイントごとに、こまめにセーブしていくことをお勧めする。なぜなら本作ではBIGBOSSの取得条件において、セーブ回数は無関係なためだ。つまり、何回セーブしても問題はなく、チェックポイントごとにセーブしておけば、万が一条件に反する行動を取ってしまって失敗しても、その直前のセーブデータからやり直すことができるのだ。この予防措置は、一度の失敗も許されない状況でプレイする際に、非常に大きな安心感を与えてくれる。セーブデータを利用して何度もチャレンジすれば、より多くの人がBIGBOSSの称号を獲得することができるだろう。

強制的に戦闘が起こるポイントは決まっている。もしくは自分が苦手なエリアに入ったときなど、セーブを活用しよう。

ボス戦前には、必ずセーブするようにしたい。例え最初はクリアできなくても何度も挑み続ければ、必ず勝機はあるはずだ。

エクストリーム攻略の見方

EXAMPLE

P.284からはザ・ボスエクストリームの本編攻略を行っている。攻略ページは、左ページに地域の全体マップを掲載し、アイコンを見ることで様々な情報を得ることができるようになっている。右ページには攻略情報が書かれている。攻略記事番号は、左ページに配置されているアイコンと対応しており、どこの説明かが分かるようになっている。

1 概要と目的

ミッションの概要やマップの地形についての説明、エリアに潜入する目的を説明する。戦闘攻略やボス戦では、勝利条件の説明なども行う。

2 マップ名

下記のマップの場所と地名。表記は「地域名：場所名」で表されている。

3 マップ

エリアの全体図。アイコンによって様々な情報が表記されている。各アイコンの説明は、右記を参照。

4 攻略解説

そのエリアを攻略するにあたっての行動の解説を行っている。項目の番号や本文中のアイコンは、マップ内に左ページにあるマップのアイコンと対応している。

マップ上のアイコン

- スネークの出現位置
- 目的地
- おすすめルート
- 攻略ポイント
- 攻略上の重要地点
- PMC兵
- ヘイブン・トルーパー
- 月光
- 仔月光
- 民兵

オープニング

スネークが降り立つのは中東のとある戦場の片隅。ここからミッションはスタートする。戦場には民兵とPMC兵がいるが、中東民兵服を纏ったスネークは、民兵から攻撃されることはない。ただし、後半になるとPMC側は月光を投入し、民兵側を蹂躙してくる。この月光の警戒網を突破して、目的地にたどり着くのが目的となるのだ。

中東：グラウンド・ゼロ | MIDDLE EAST: GROUND ZERO

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

：月光

※民兵は敵対しないため記載しておりません

※月光は移動しているため、ルート取りの目安としてお考え下さい

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章「スタンダード攻略」と同様です

① アイテムを回収しつつ北にある目的地を目指せ

ミッション開始直後のスネークは、装備品をほとんど持っていない状態だ。この時点では入手できるアイテムはあまりないが、体力を回復できるレーションは、なるべく多く持っておきたい。まずは、トラックの下に置いてあるレーションを入手してストーリーを進めよう。もちろん、南の通りに出たらAK-102は必ず拾い、南に移動する。

エクストリームではレーションを3個までしか所持できない。最大数まで拾ったら、後は使うごとに補充する必要がある。

AK-102は倒れた民兵の近くに落ちている。2挺以上拾った場合、ドレビンポイントは入らないが、弾薬を入手できる。

建物の上階は、非常に月光に発見されやすい。重要なアイテムがあるわけでもないので、危険を冒してまで行く必要はない。

② 東へ向かい、3体目の月光を出現させる

Aまで来たら、東の通りを巡回する月光が背を向けている間に通りを横切り北へ向かう。そして、建物を東側に迂回するルートでさらに北上しよう。Cまで進むと月光が出現するので、建物の中を通って中央の通りに出る。月光は、東と南を巡回しており、目的地周辺は手薄になっているので、そのまま駆け抜ければ攻撃を受ける前に突破できる。

中央の通りを横切る時に発見された場合は、無理に突破するよりも建物の中で月光の注意がそれるのを待ったほうがよい。

C地点で月光が出現したら、見つかる前に引き返し、そばのB地点にある窓から○ボタンで建物の中に入る。

オープニングでは月光に見つかっても、危険フェイズ回数には数えられない。立ち止まらずに目的地へ駆け込もう。

メタルギアMk.Ⅱとの合流

メタルギアMk.Ⅱとの合流ポイントまでは、PMCにほぼ制圧されたエリアを突破することになる。エリア内は多くの兵士が警戒している。ここではまだ、2周目以降であるEXTREMEでも、武器・アイテムの引き継ぎを利用することができない。Mk.Ⅱ合流までは徹底してスニーキングを貫くつもりで臨もう。

中東：レッドゾーン・北西セクター | MIDDLE EAST: RED ZONE NW SECTOR |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

：PMC兵　：民兵
PMC兵の位置は初期配置です

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略を参照ください

① 右の建物の中を通って北上

中央の大通りは、装甲車やPMC兵が厳重に警戒しているため、強行突破は無謀だ。まずは、通りの南端にある入口から右の建物に入り、北に進もう。通りからの視界が通るⒶでは、普通に進むとタイミング次第で発見されることもある。オクトカムでカムフラ率を高めてからホフクで進み、壁の穴へと入ろう。

左の建物にはアイテムが配置されているが、危険を冒してまで取りに行く必要はない。ここは安全を優先しよう。

② 民兵が排除されるのを待つ

Ⓑ地点の前後には民兵が配置されているが、時間の経過でPMC兵に排除されていく。ここでは、危険を冒してまで介入する必要はないので、戦闘が終わるのを待ってから進めばよい。民兵を倒したPMC兵は、警戒しながら去っていく。それを確認したら、遮蔽物を利用して身を隠しながら北に向かおう。

敵が近くにいる場合、足音が出るような移動は厳禁だ。転がっている空き瓶なども引っかけないように移動しよう。

③ 警戒厳重な最後の通りはホフクで突破

次のエリアに進むには、2人組のPMC兵が巡回している通りを突破する必要がある。この通りは日向になっており、カムフラ率がかなり落ちるため、注意が必要だ。まずは、敵の視界を考えて巡回兵の背後を移動する。この時、走っては西にいる装甲車に発見されてしまうので、オクトカムで擬装してからホフクで通り抜けよう。

遮蔽物が多い場所では、基本的にしゃがみ移動を使用し、スレットリングの反応を見て敵の位置に当たりをつけていくとよい。

目的地前の通りまで来て発見された場合EXTREMEでは、次のエリアに行っても危険フェイズは解除されない。

次のエリアに進む道は2つあるが、装甲車から遠く、建物の中にすぐ入れる東のルートがEXTREMEでは、お薦めだ。

メタルギアMk.IIとの合流

中東：レッドゾーン | MIDDLE EAST : RED ZONE |

P：PMC兵
＊PMC兵の位置は初期配置です
＊AK-102は5.56×45mmとして入手します

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 東にある建物の2階を利用して移動

ノーマルと同じように東の通りを進む場合、中央の廃墟にPMC兵がおり、気付かれずに突破するのは難しい。ここは、比較的手薄になっている、東の建物の2階を抜けるルートから突破していこう。まずは、エリアに入ってすぐの階段を上ったら道なりに進む。そして、東の階段付近にはPMC兵が1人いるので、背中を見せている間に足音を殺して木箱の裏を通り、右側の壁まで移動する。ここで壁に張り付いて巡回をやり過ごそう。PMC兵が通り過ぎたら北に向かって進み、戻ってくる前に崩れた壁の部分を乗り越えれば、とりあえずの安全を確保できる。ただし、壁を乗り越えるまでは、走ると階下のPMC兵に気付かれることがあるので、足音に注意し、歩いて進むようにしよう。

中央の廃墟は、敵の視線が通っているかの判断が難しい。東の通りを進むと思わぬところから発見されることになってしまう。

Ⓐのあたりは北の通りを巡回しているPMC兵の視線が通るので、壁で遮られるまではホフクに切り替えて移動する。

② 通りを警戒しつつ、さらに北へ

壁を乗り越えたら、まずはホフク状態に移行する。Ⓑ周辺に兵士は配置されていないが、すぐ西の通りには巡回しているPMC兵がいるため、立っていると視界に入ってしまい、気付かれることがあるのだ。また、乗り越えた直後だけでなく、Ⓒまでの移動はホフクで行うようにしよう。

通りのPMC兵に気付かれた場合では、確認に来るまでには余裕がある。その間に身を隠せば問題ない。

③ ノックで目的地への道を開く

目的地の手前には、多い時で2人のPMC兵が警戒に当たっている。ここを突破するにはⒸで壁をノックして音で誘導するのが有効だ。兵士が確認のために移動を始めたら、まずは下に飛び降りる。ここで、通りの南を巡回する兵士の位置を見て安全を確認したら、合流地点まで走り抜けよう。

ノックをするとPMC兵が確認のため、ハシゴに向かって移動を開始する。それに合わせて階下に降り、目的地へ向かおう。

ドレビンと出会う

情報提供者との合流を目指し、戦闘の激化するレッドゾーンと民兵の地下壕を進む。クリアデータを引き継いでプレイしているので、以降は以前の周回で入手した武器やアイテムを使用することができるようになる。すでに何周もしている場合はエクストリームの最大所持数を超えていることも多いので、無駄にアイテムや弾薬を回収することは避けよう。

中東：レッドゾーン | MIDDLE EAST : RED ZONE |

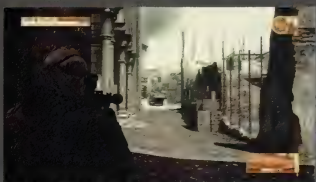
■弾薬の設置条件については、P.278を参照

P：PMC兵
＊このマップでは民兵とPMC兵が交戦して
攻略の目安となるPMC兵の位置を

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章

① 装甲車を破壊しつつ、地下壕へ

マップはMk.Ⅱとの合流前と同じだが、目的地は北西の端にあり、その周辺ではＰＭＣ兵と民兵が激しい戦闘を行っている。ここの次に通る地下壕は民兵しか登場しないので、彼らを援護し、ここで英雄度を上昇させておきたいところだ。１周目なら地下壕への入口付近に落ちているRPG-7を拾って装甲車を破壊するのがセオリーだが、すでにRPG-7を持っており、弾薬も十分なら取りに行く必要はない。北に移動してくる装甲車は、正面から攻撃すると発見されやすいので、Ⓐ地点の側面から攻撃して破壊してしまおう。ただし、これだと地下壕では呼び止められてしまうレベルなので、南西に配置されている装甲車も破壊して英雄度をさらに上昇おいた方がスムーズに進むことができる。

装甲車を破壊するのはRPG-7ではなくてもよい。より弾薬が充実しているミサイル系の武器があればそちらを使うのもよい。

南西の端に配置されているのは、装甲車とその側にいるＰＭＣ兵２人のみ。遠くの銅像側から撃てば見つかる心配はまずないだろう。

② 民兵の地下壕に入る前に

２周目以降ではレールガンなどがあり、装甲車を破壊できる武器を持っていないということはないので、あとは地下壕に入る前の準備をしよう。LIFEが少ない場合は地下壕入口あたりでホフクして自然回復する。英雄度が足りない場合は敵対していないなら、民兵に回復アイテムを渡して英雄度を上げるか、中東民兵服を着てから、地下壕に入るとよい。

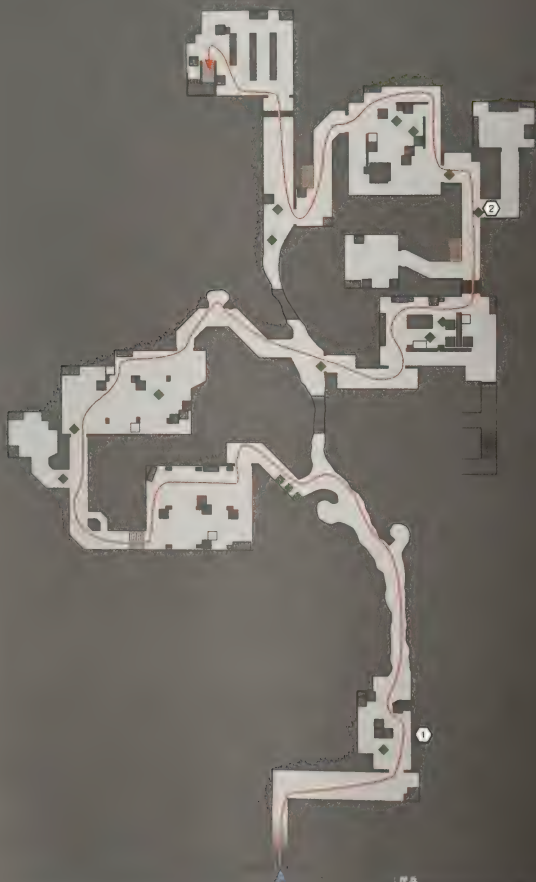
過去のプレイから中東民兵服を引き継いでいるなら、装備すれば英雄度が低くても味方と認識されるので先を急いでもよい。

民兵にレーションを渡すアクションは、敵対状態ではできない。装甲車を破壊してから行うようにしよう。

地下壕の入口付近は比較的安全だ。時間は節約したいところだが、LIFEの残量が不安な場合は回復してから先に進もう。

ドレビンと出会う

中東：民兵アジト | MIDDLE EAST: MILLITIA SAFE HOUSE |

■弾薬の設置条件については、P 278を参照

：民兵

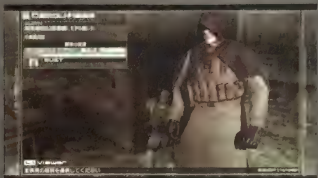
＊民兵の位置は初期配置です。また、死亡者は示していま

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章「スタンダー

① 地下壕内は速攻で駆け抜ける

地下壕内にいる兵士は全員民兵なので、彼らと友好関係になっていればいきなり敵と認識されることがなくなる。ただし、視界に入った時に呼び止められるようなら、地上に戻って英雄度を上げてきた方が、地下壕内での面倒が少なくて済む。呼び止められることなくこちらを認識するようになれば、危険はないので一気に駆け抜け、時間を短縮しよう。

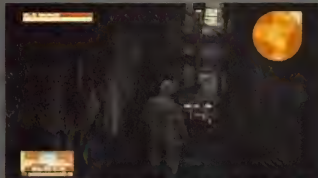
民兵に呼び止められてしまう場合、すでに友好関係ならその場でレーションを渡し、英雄度を上げてもよい。

エクストリームだけあって民兵の知覚範囲はかなり広い。誰何が合った場合は面倒でも確認が終わるまで待つのが賢明だ。

中東民兵服を装備すれば、すぐに味方と判断してくれるようになる。民兵を殺害しなければ安全だ。

② アイテムの回収は必要最小限に

地下壕の中には多数のアイテムが配置されているが、それほど貴重な物は置いていない。クリアデータを引き継いでいるなら、拾う必要があるものはほとんどないはずなので、無視して突破してしまってよいだろう。ただし、Mk.2ピストルの弾薬は、ドレビンショップで購入できないので、減っていたらこまめに拾っておこう。

所持数が最大に達しているアイテムは、拾うことができない。最短ルートで進み、時間を短縮しよう。

回復アイテムが少ないなら拾うのもよい。ただし、BIGBOSSを目指しているなら、どうせ使えないので無視して時間を短縮するべきだ。

ドレビンショップで購入できなくなっているMk.2ピストルの弾薬は貴重品だ。残さず拾っておくようにしよう。

メリルたちと合流

地下壕を抜けてからは、廃墟となったビルとダウンタウンを進み、情報提供者が待つビルを目指す。ダウンタウンは、あちこちで民兵とPMCの攻防が繰り広げられている。時には戦闘の混乱を利用し、時には民兵を援護しながら、目的地への安全なルートを導き出そう。また、ここからはドレビンショップで、武器や弾薬の購入が可能になっている。

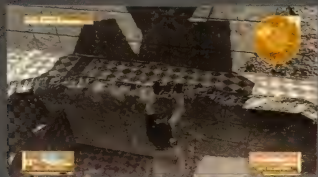
中東：廃墟 | MIDDLE EAST : URBAN RUINS |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略[illegible]

① 最短ルートで突破して時間を短縮

ビル内外には兵士の配置がほとんどなく、危険についてはほぼゼロと言っていい。BIG BOSSを狙っている時などは、寄り道せずに突破して時間の短縮に繋げよう。ルートについては多少入り組んではいるが、もしも迷った時でもソリッド・アイを暗視モードにすれば足跡が浮かび上がる。これをたどって行けばビルの外まで導いてくれるはずだ。

窓から外を攻撃している民兵がいるが、すぐに倒されてしまうので敵対関係でも無視してしまって問題ない。

足場が細くなっている場所では、落ちないように壁張り付きで移動するかエルードを使って先に進む。

ビルの出口手前の段差はそのまま下りた方が速い。どうしてもアイテムを取りたい場合だけ右から回ろう。

② 不足しているアイテムのみ回収

クリアデータを引き継いでプレイしているので、弾薬やアイテムなどは豊富に持っているいる。そのためここでアイテムを回収する必要はほとんどないはずだ。特にBIGBOSSを狙っているなら時間を短縮する必要もある。アイテム集めは他のモードで行い、データを引き継いだ方が効率がよい。不足しているアイテムがある場合のみ拾って先を急ごう。

ドラム缶を破壊すると無線起動型睡眠ガス装置が入手できる。炎が燃え移らないように近づく時間は最小限にしよう。

ダットサイトなどが配置されているフロアには、Ⓑから飛び降りることで行くことができる。

RPG-7は基本価格5000という高ポイントで取り引きされる武器なので、他の難易度で回収してドレビンポイントを貯めておこう。

メリルたちと合流

中東：ダウンタウン | MIDDLE EAST: DOWNTOWN |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

P：PMC兵

※このマップでは民兵とPMC兵が交戦状態のため攻略の目安となるPMC兵の位置を示しています

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章「スタンダード攻略と同様」

① PMCと民兵の戦いを避ける

遠距離からスナイパーを倒すならモシン・ナガンがお勧めだ。腕に自信があるならMk.2ピストルで狙ってもよい。

スタート位置から北に進むと、PMCが民兵と銃撃戦を行っている。ここを突破するのは大変なので、裏通りに入ろう。裏通りを進むと、PMC兵のスナイパーが配置されたビルの正面に出る。敵に発見される前なら倒してもいいが、時間を少しでも短縮したいなら、無視して路地から北を目指そう。

② ビルの横を通り、再び裏通りへ

一度大通りに出たら、スナイパーたちのいるビルの横の路地に入って再び裏通りに入る。スナイパーたちは南側しか警戒しておらず、また北側にはこの時点では遠くにしかPMC兵が出現しないので、発見されることはまずない。裏通りの北側を見ると2人のPMC兵が見えるはずだ。彼らはやりすごして、手を出さない方がいい。しばらく待っていると大通りへ行くのでそれを確認したら北に進もう。角を曲がったところからは、B地点から敵が出てこないうちに木箱に身を隠すと、大通りの民兵を迎え撃っているPMC兵が1人見える。民兵に気を取られており、こちらへは背を向けて戦っているので、麻酔銃で眠らせてしまおう。後は右手にあるビルの壁に沿って大通りに出ればOKだ。

Aまで来たところで車の音が聞こえたら、そのまま進むと装甲車に発見されてしまうので、通り過ぎるまで身を隠そう。

裏通りに出る前に北側にいるPMC兵の位置を確認する。「ゴーゴーゴー!!」と聞こえた後、彼らが路地に入ったら移動開始だ。

③ ダクトを通って最前線を突破

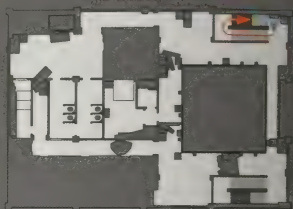
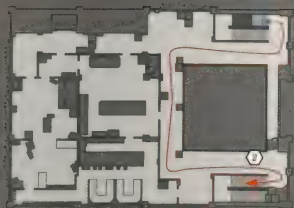
目的地の周辺は、民兵とPMCが通りを挟んで銃撃戦を行っている。双方とも兵士は再出現するため、殲滅は諦めよう。C付近にある建物の壁にはダクトがあり、PMC側に発見されることなく目的地のビル前に出ることが可能になっている。ダクトの外は民兵ばかりなので、一気に駆け抜けよう。

上空からはPMC側のヘリが爆撃を行ってくるが、目的地までは近いので、攻撃はせずに無視して突破してしまおう。

メリルたちと合流

中東：アドヴェント・パレス | MIDDLE EAST: ADVENT PALACE |

■爆薬の設置条件については、P.278を参照。

＊武器・アイテム・敵兵の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

① 北の階段で3階まで上がる

目的地はビルの4階にあるが、そこまでに敵は配置されていない。ただし、ところどころにクレイモアや睡眠ガス地雷が仕掛けられているので、ホフクで回収しながら進んでいこう。1・2階については、北にある階段を上がるだけで次の階に進むことができる。地雷にさえ気をつければ危険はないので、寄り道せずにメリルたちとの合流を急ごう。

このビルに入る直前で危険フェイズになっても、ビルに入れば解除される。クリアだけが目的なら覚えておこう。

2・3階の間にある踊り場にも睡眠ガス地雷が仕掛けられている。うっかり発動させないように注意しよう。

クレイモアや睡眠ガス地雷を十分に持っているなら、銃で撃って破壊した方がホフクよりも早く進める。

② 南の階段を使って4階へ

4階に行くには、南の階段を利用する必要がある。このフロアにも地雷が設置されているので、位置を確認してホフクで残らず回収しよう。4階に設置されているトラップは睡眠ガス地雷1個のみだ。後は道なりに進めば目的地にたどり着ける。この後にはヘイブン・トルーパーとの戦闘が待っているので、回復アイテムの残量などを確認したら部屋へ進もう。

太陽銃・ナイトのエネルギーを補充したい場合は、4階にある日の当たっている場所を利用しよう。

目的地に到着するとLIFEや気力は全快するので、ダメージは気にせず先へ進もう。

4階に設置された睡眠ガス地雷は、回収しなくても壁に沿って走れば爆発させることなく突破が可能だ。

ヘイブン・トルーパーとの戦闘

ラットパトロールチーム・01のメンバーと協力してヘイブン・トルーパーたちを迎撃することになるこのステージでは、メリルたちのうち誰か1人でも死亡したらゲームオーバーになってしまう。ヘイブン・トルーパーの襲撃は各階であり、その階の襲撃者たちを殲滅するとメリルたちは警戒しながら下の階へと移動を開始する。

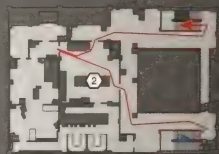
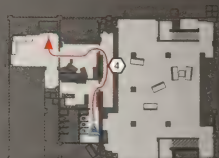
中東：アドヴェント・パレス | MIDDLE EAST : ADVENT PALACE |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

3F

2F

1F

＊このマップではイベント戦闘のため、ヘイブン・トルーパーの配置は示しておりません。

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第三章・スタンダード攻略と同様です

① グレネード兵は優先して倒す

4階での戦いは、狭い室内から攻撃することを強いられる。回避運動を大きく取ることが困難なので、グレネードで攻撃してくる敵は最優先で倒す。また、BIGBOSSを狙うなら殺傷系の武器は使用できない。スタート時は武器が持ち替えられているので、非殺傷系の武器を装備し直そう。

一番奥に現れるグレネードを装備した兵士は、多少被弾することを覚悟してでも優先して倒そう。

② 仲間と別行動で側面から攻撃

3階での戦闘は、まず吹き抜けを挟んで戦うことになる。遮蔽物に隠れつつ、クリアだけが目的ならレールガンやグレネードランチャー系の武器で、BIGBOSS狙いなど非殺傷が条件のプレイしている場合は太陽銃・ナイトとMk.2ピストルを主に使い、敵を倒していこう。一定時間が過ぎても倒せなかった敵は移動を開始し、西の部屋での戦闘に移行する。敵に合わせてメリルたちが移動を始めるので、ここでスネークは別行動に移り、銃撃戦が始まるのを待って東側から進行しよう。敵はメリルたちに注意が集中しているため、メンバーが力尽きない程度に援護しよう。もし注意がスネークの側に向いた場合は、一度部屋から後退し、注意がメリルたちに向くのを待ってから再度アタックを仕掛けよう。

銃撃戦が始まっていれば、部屋に入っても気付かれることは少ない。優位なポジションまで移動し、一気に殲滅しよう。

階段から下りてくるグループは、クレイモアや睡眠ガス地雷で撃退できる。ただし、アキバが引っかからないように仕掛けよう。

③ トイレ周辺で敵を待ち構える

2階の襲撃も吹き抜けから始まるが、3階部分にも敵が配置され、攻撃はより激しい。大きな被害を受けやすいので、ここでの戦闘は避け、西に進んで攻撃の届かないところで待機しよう。時間の経過で戦場は西のトイレ周辺に移動する。トイレ周辺での戦いは、遮蔽物を利用して戦おう。

3階吹き抜けで起こるジョニーのイベントは、発生直後にローリングなどでダウンさせるとキャンセルが可能だ。

④ グレネードで敵を無力化

1階の襲撃は、装甲ドーザーが壁を突き破った後スタングレネードが投げ込まれるので、まずは背を抜けて被害を防ぐ。その後はカウンターを挟んでの銃撃戦となる。ここでは、40ミリグレネードランチャーが使いやすい。非殺傷で行きたいならスタングレネードに弾薬を切り替えて攻撃していけばOKだ。

グレネードランチャー系の武器を使用する時は、照準を下げすぎてカウンターに当てて自爆しないように注意しよう。

リキッドのもとへ

リキッドがいるというPMCのキャンプへは大通りを北上する必要がある。通りはいまだにPMCと民兵が戦いを行っているが、民兵たちは戦車を繰り出して攻勢に転じており、彼らとの共闘が有効だ。一方、キャンプ地となっている公園は、PMC勢力が完全に掌握している。厳重な警備網を単独で突破して、リキッドを目指さなくてはならない。

中東：アドヴェント・パレス駐車場 | MIDDLE EAST : ADVENT PALACE GARAGE |
中東：クレッセント・メリディアン | MIDDLE EAST : CRESCENT MERIDIAN |

■境界線の設置条件については、P.278を参照。

P：PMC兵

※デモによるPMC兵の移動や、長く戦闘を続けた時の応援を除き、このマップでは民兵とPMC兵が戦闘状態にあるため、攻略の目安となるPMC兵を示しています

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章「スタンダード攻略」と同様です

① ジャベリンでの攻撃を防ぐ

民兵の戦車は、Aの2階にいるPMC兵にジャベリンで攻撃されると破壊されてしまう。必ず戦車を救わなければならないというわけではないが、破壊されない方が多少進むのが楽になるので、PMC兵がジャベリンを撃つため、窓から顔を出すところを待ち構えて、排除してから北に向かおう。

ジャベリンを持つPMC兵への攻撃はBから行う。ソリッド・アイを暗視モードにすると、敵の動きがわかりやすい。

② 裏道を通り側面から攻撃

CのPMC兵が排除されたら、路地に入って北に進み、Dの遮蔽物に隠れて応戦しているPMC兵を側面から攻撃する。EXTREMEは、一度発見されるとストレスの上昇が激しく、リカバリーが大変だ。ここは隠密行動を重視して、Mk.2ピストルで発見されないよう慎重に、敵を無力化してこう。

クリアデータを引き継いでいるならドレビンポイントは十分にあるはずだ。アイテムの回収は行わず、早く先に進むことを考えよう。

③ バリケードを迂回し、速攻で次のステージへ

次のステージに進むには、戦車を待ってバリケードを破壊してもらうルートと、西の建物のベランダを通るルートがある。PMC兵を排除しながら戦車の進攻を待つ前者が簡単だが、これは時間がかかる。称号狙いなどで時間を短縮したいなら、敵を排除しながら北西にあるハシゴへと進み、ベランダに上って先に進もう。

民兵が制圧すれば、PMC兵は出現しなくなる。安全に歩き回れるが、アイテムの回収は特に必要ないはずだ。

DのPMC兵は戦車が来るまでは、倒されても補充される。無力化したら、すぐにハシゴまで移動しよう。

戦車より先行できれば、それだけ時間を短縮できる。バリケード破壊前ならここから次のステージに進もう。

リキッドのもとへ

中東：ミレニアムパーク | MIDDLE EAST: MILLENIUM PARK |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照

●PMC兵の位置は初期配置です

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 建物を通って公園の中へ

スタート位置の周囲にはAK-102が散乱しているが、ドレビンポイントが豊富なら拾わずに先を急いで構わないだろう。通りには２人のPMC兵がおり、こちらに向かって歩いて来るのは他の難易度と変わらない。オクトカムでカムフラ率を上げてから、左側の歩道をホフクで進む。PMC兵が通り過ぎてから壁沿いに北に進んで、建物の前を巡回しているPMC兵をMk.2ピストルで遠距離から攻撃する。眠ったのを確認したら移動し、壁の穴から建物に入る。２階には巡回しているPMC兵がいるので、階段の踊り場で待ち伏せして、Mk.2ピストルでヘッドショットを狙うか、窓側を向いたところでホフクで移動して1Fへ。またはCQCから投げ倒し、ホールドアップと繋げ、無力化して安全を確保しよう。

２人のPMC兵は、始めは公園側を警戒しているので、背中を向けている間に車の影に入ってしまえばそのままやり過ごせる。

建物の出口には巡回しているPMC兵がいる。１階に下りた後は、外からの視線が通る位置への移動には気を付けよう。

② Mk.Ⅱで巡回を排除

公園内には多くの巡回兵が配置されている。この警戒網を破るためにMk.Ⅱを利用して、建物出口付近と噴水の周りを巡回している兵士を電撃で気絶させよう。その後は、移動を南側の壁に沿って行う。北には巡回兵が１人おり、気付かれる危険もあるので、Aの穴まではカムフラ率を高く保って移動しよう。

北にいる巡回兵に気付かれた場合は非常に厳しい戦いになる。こうならないように慎重に敵の位置を確認しながら進もう。

③ 監視塔のPMC兵を狙撃

敷地へ入ったら、まずは前方にあるトラックの下に潜り込む。ここから西にある監視塔の上にいる兵士を先に眠らせておこう。これで格段に行動がし易くなる。トラックの下から出たら西に進み、監視塔の下まできたところで、北にいるPMC兵を排除する。後は金網沿いに北へ進めば、扉まですぐだ。

監視塔にいるPMC兵をMk.2ピストルで撃つ時は、失敗すると警戒フェイズになりがちなので、主観視点で確実に身体へ当てよう。

研究施設へ向かう

ナオミが軟禁されている研究施設へは、山岳部にある村や施設を通り抜けて向かうことになる。この地域ではＰＭＣと反政府軍が敵対関係にあり、両者の戦う戦場を突破しなければ、研究施設へたどり着くことはできない。なお、反政府軍とは英雄度を上げることで友好関係を築くことができ、彼らがいるエリアでは共闘していく方が有利だ。

南米：谷間の村 | SOUTH AMERICA : COVE VALLEY VILLAGE |

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章 スタンダー[illegible]

① 捕虜を解放し、混乱を作り出せ

まずは、スタート地点から見えるＰＭＣ兵をMk.2ピストルで無力化する。すると、捕虜の反政府軍兵士が南にある武器庫に向かので、その間に屋根をローリングで渡ってＳＶＤのある小屋まで移動しよう。この頃には、捕虜たちがＰＭＣ兵と交戦を始めているはずだ。ＰＭＣ兵の注意は南に集中するので、その隙に小屋の裏を通って東に抜けよう。

村の東側に配置されている兵士に発見されないよう、屋根を渡る時はなるべく西側の端を移動する。

村の北にある小屋の裏には巡回しているＰＭＣ兵がいる。無力化して危険を排除し、先に進もう。

村の東に通じる道周辺には遮蔽物がないので、気付かれる可能性がある。ホフクでカムフラ率を高く保ち、慎重に進もう。

② 反政府軍を援護して、安全な道を切り開け

段々畑のような所にいるＰＭＣ兵は高所にいるため、思わぬところから視線が通り易い。危険な戦闘を起こさないためにも、段差に沿ってしゃがみながら移動する。Ⓐまで来ると、上部の西側に陣取る反政府軍が交戦を開始する。周囲を見回して射線が通るＰＭＣ兵は倒し、英雄度の上昇と安全の確保を行いながら北東の目的地を目指そう。

反政府軍と友好関係になっていないと、この先のエリアが厳しくなる。積極的に援護して、しっかり英雄度を上昇させておこう。

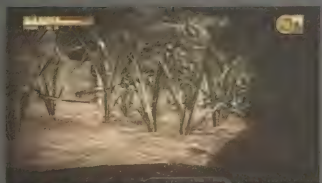
ソリッド・アイを暗視モードにすれば、人間を判別し易くなる。ただし、反政府軍兵との見分けはしづらいので誤射には注意しよう。

最上部では、奥からＰＭＣ兵がやってくるので、木箱の影に隠れて通り過ぎるのを待ってから、先に進む。

① 戦闘を回避して、洞穴を抜けるルートを進む

細い道を抜けた先は、岩などの遮蔽物が多いもののPMC兵が広く警戒網を張っている。反政府軍も南から進行しているが、発見される危険は冒したくない。ここは、Aのホフクで入れる洞穴を通って北に抜けよう。出口付近に敵はいないが、西にいるPMC兵に気付かれる可能性はある。その場合は、近づかれる前に洞穴付近から麻酔銃で眠らせよう。

反政府軍は基本的にPMC兵に見つからないように行動しており、発見されるまでは交戦状態にならない。

Aに到着する頃には夜が明ける。日向にいるとストレスが蓄積するので、可能なら日陰に入るかダンボールをかぶろう。

大きなダメージを受けているなら安全な洞穴の中でホフクでとどまって、体力や気力を回復してから先に進むとよい。

② 反政府軍を待って、次のエリアへ

洞穴を出た後は崖沿いにホフクで東進する。Bまで進んで反政府軍兵が到着していないようならここで待機し、来るのを待とう。ここまでに戦闘が起こらなければ、後は反政府軍兵の後ろに続いて進めば、見つからずに突破できる。戦闘が始まっている場合は、東にいるPMC兵を先に無力化してから進めば、後は問題なく突破できる。

「きたぞ」や「散会」という声が聞こえたら戦闘が始まる合図だ。反政府軍を援護して敵を全滅させてしまうのもいいだろう。

基本的には反政府軍と行動を共にしよう。ゆっくりだが強引に突破するような真似は避けたい。

東にいるPMC兵がこちらを向いている時は、立ち上がると発見されてしまう。遠距離からホフクして麻酔銃で眠らせておくと安心。

研究施設へ向かう

南米：送電施設 | SOUTH AMERICA . POWER STATION |

P　PM

※このマップでは基本的に民兵とPMC兵が交戦し
ためPMC兵の位置は攻略の目安として示します。
が鬨と声を上げたあとは、PMC兵は出現しませ

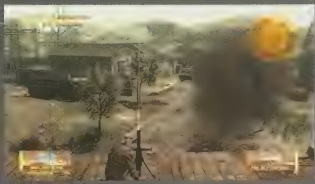
※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章「スタンダー

① 狙撃手の背後を大きく迂回

右手の崖の上からは、PMC兵が反政府軍を狙撃している。崖下から反撃するのは不利なので、南から崖の上に登るルートを進もう。こちらはPMC兵が警戒しているが大きくは動かないので、位置さえわかれば対処も難しくない。狙撃手の背後にも回れるので、倒せば反政府軍への援護にもなる。

Aの位置からはBにアンブッシュしているPMC兵が見える。ここから射撃して無力化しておくと行動がしやすくなる。

② 待ち伏せを排除して進む

BのPMC兵がいるあたりまで移動すると、北で待ち伏せしている兵士に発見されてしまう。視界に入らないぎりぎりのところまで進み、Mk.Ⅱを操作して電撃で気絶させてしまおう。また、迫撃砲のある前あたりにも巡回しているPMC兵がいるので、ついでにこれも無力化しておくとよい。

迫撃砲で反政府軍を援護する時は、施設東で応戦しているPMC兵に狙いを定め、送電施設への侵入を容易にしておこう。

③ 配電盤は反政府軍に任せる

送電施設は配電盤を破壊して、反政府軍に制圧させたいところだ。ただし、施設周辺は双方の銃撃戦が行われる激戦地なので、行動に危険が伴う。そこで配電盤の破壊は、反政府軍兵に任せることにしよう。多少時間はかかるが、ノーアラートを目指すならこちらの方が、リスクも少なくて済むはずだ。

配電盤は、自分で破壊しなくても施設内部に反政府軍の兵士が到達すれば、勝手に破壊してくれる。

④ 準備を整え、次のエリアへ

反政府軍が送電施設を制圧するとPMC兵は出現しなくなり、危険はなくなる。先へ進む前に体力・気力の回復やバッテリーの充電などを行っておくとよい。また、配電盤を破壊したことで、鉄塔の周囲にあるアイテムを取りに行けるようになっている。不足している物があれば、回収していこう。

FIM-92Aは、ロックオン機能を持った強力な武器だ。先に他の難易度で入手しておこう。

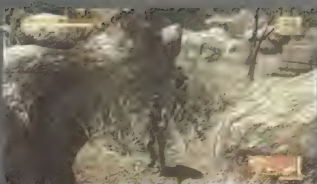
研究施設へ向かう

PMC兵

※PMC兵の位置は初期配置です

※配電盤（▶P148）を破壊し、民兵が占める施設を占領すればPMC兵は出現はしません

① 施設の制圧で安全地帯を進め

ドレビンに再会する前に反政府軍が送電施設を制圧すると、このエリアにはＰＭＣ兵が配置されなくなり、次のエリアへ安全に進むことができる。ルートは３つあるが、戦闘状態になっておらず、配置されている兵士の数が少ない資材置き場に通じているaからのルートが突破しやすいのでお勧めだ。

エリア内に配置されるのは反政府軍兵のみ。友好状態なら危険はないので時間をかけずに突破しよう。

② 施設未制圧時の突破（東ルート）

反政府軍が送電施設を制圧していない場合、東側の道には２人１組のＰＭＣ兵が２組巡回している。また、道の左側の崖上にはスナイパーが配置され、道路を警戒しているので注意が必要だ。１組目の巡回兵については、南に去っていくので、スタート位置近くにある木箱の影で待ち、通り過ぎてから先に進む。道上には遮蔽物がほとんどないので、スナイパーへの射線が確保できる位置まで進んだら、ズームができる狙撃銃でヘッドショットを狙おう。スナイパーの位置については、ソリッド・アイを暗視モードにするとわかりやすい。２組目の巡回兵は、接近する前にⒶのドラム缶の位置を目安にして、ドラム缶をかぶって発見を防ごう。それが無理なら見つかる前に距離をとって狙撃で倒そう。

スナイパーは麻酔銃で眠らせるのがベスト。モシン・ナガンがあればこちらを使おう。自信があるならMk.2ピストルで狙ってもよい。

２組目の巡回をかわせばゴールはすぐだが、発見されるのを覚悟で突っ込むような強引な突破はエクストリームでは厳禁だ。

③ 未制圧時の突破（西ルート）

反政府軍が施設を制圧していない状態では、西のルートに４人のＰＭＣ兵が配置される。ルート上には遮蔽物となる岩が多く、見通しが悪いので、敵の位置には常に気を付けておこう。また、敵の近くを通る場合は、視線が通らなくても音で察知されるので、足音を立てないようにゆっくりと移動しよう。

遮蔽物が多い場所では、ソリッド・アイのベースラインマップが敵の位置を探る大きな武器となる。

研究施設へ向かう

邸宅
P.316-c
邸宅
P.316-b
邸宅
P.316-a
送電施設
P.312-bから
送電施設
P.312-aから
送電施設
P.312-cから

① 用水路側に来るルートでは、捕虜収容施設を突破する

送電施設のbとcから来た場合は、捕虜収容施設の南からスタートになる。反政府軍の攻撃開始を待って、それに紛れて行動しよう。次のエリアに進むには、北の捕虜収容施設の方へいく必要がある。施設までは、湿地帯からAにある用水路に入り、地下を抜けるのが危険が少ない。塹壕から出たら施設の塀に沿って北から回り、北西のゴールを目指す。

水路を通れば、PMCの攻撃ヘリに発見されることはほとんどないので、無視して進もう。

施設の北東にある道は、南から来る装甲車に封鎖される。反政府軍を援護したいなら、RPG-7で破壊しよう。

捕虜の解放には監視しているPMC兵を倒す必要がある。英雄度が高いなら、無理に捕虜を助け出す必要もないだろう。

② 南西の施設から次のエリアへ

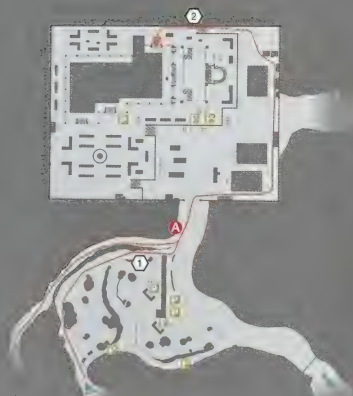
送電施設のaから来た場合は、北西の資材置き場を突破する。捕虜収容所に比べて警備が手薄なので、比較的簡単に進むことが可能だ。資材置き場までは、道路に平行して通っている細い道を進み、Cまで来たら監視塔にいるPMC兵を無力化しよう。後は、トラックの間を巡回しているPMC兵が背中を向けている間に、東に通り抜ければよい。

BにいるPMC兵は射撃武器では狙いにくいが、岩場に登ってからスタングレネードを投げれば、簡単に無力化できる。

Dの建物入口にいるPMC兵を倒せば捕虜を解放できるが、英雄度が足りているなら無視して構わない。

Cの位置から監視塔にいるPMCを無力化する。Mk.2ピストルで音をたてないようにしよう。

研究施設へ向かう

南米：邸宅 | SOUTH AMERICA : VISTA MANSION |

捕虜収容施設
P.312-bから

捕虜収容施設
P.312-c
※装甲ドーザー突入後に通行可能

捕虜収容施設
P.312-aから

N

■：PMC兵

※PMC兵の位置は初期配置です。

※PMC兵と民兵の戦闘はスネークがB1に到着するまで継続します。

※このマップでは基本的に反政府軍とPMCが交戦状態のため、攻略の目安となるPMC兵を示しています。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略

① 反政府軍と共に正門へ向かう

邸宅エリアに入った直後から、反政府軍の攻勢は開始される。PMC兵は、倒しても正門の方から補充されるが、Ⓐに到達して装甲ドーザーが登場すると出現しなくなる。中央部を避けて迂回し、なるべく早く正門へと急ごう。資材置き場を通って来た場合は、戦場の側面を通るので比較的安全に突破可能だ。

邸宅側から来るPMC兵に鉢合わせしないタイミングでこのあたりまで来ると、装甲ドーザーが登場する。

② 東から迂回して北口に侵入

破壊された正門から邸宅の敷地に入ったら、東から塀に沿って北へ向かう。こちらにも反政府軍兵が進攻しているはずなので、彼らを盾にして発見されないうちに扉から建物の中に入る。もしも反政府軍が友好的になっていないなら、階段の段差と遮蔽を活かして扉付近にいる敵を倒し、内部に侵入しよう。

反政府軍、PMC共に、兵士が死ぬと新たに増援が出現する。写真のような戦闘は避けて、建物内に急ごう。

③ 2階からの増援をやり過ごす

邸宅をⒷまで進むと、2人のPMC兵が階段を降りてくる。階段の下まで来た彼らは、扉や通路を警戒した後、外に出て行ってしまうので、降りてくる前に扉対面の階段横に張り付いておけば、やり過ごすことができる。この2人がいなくなれば、目的地へのルート上に敵はいない。2階に上り、部屋からベランダへ、ベランダの穴からB1へと進もう。

階上から声が聞こえたら壁際で張り付く。降りてくるまで時間はあるので、匍匐で気付かれないようにゆっくりと移動しよう。

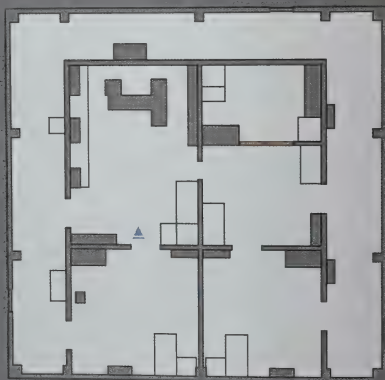
ベランダには自動擲弾銃が設置されている。反政府軍の援護に使えるが、ここで英雄度を上げる意味はないので無視しよう。

ハシゴを上ればナオミのいる研究所にたどり着く。この後は連戦になるので、LIFEやバッテリーを自然回復しておこう。

ヘイブン・トルーパーを迎撃

スネークを倒すべく襲撃してくるヘイブン・トルーパーの迎撃が目的となる。襲撃者は2、3人のグループで侵入してくる。倒すと新たに出現し、全部で10人倒すとクリアとなる。

舞台は正方形に近い形をした研究施設の中のみで、建物の外に出ることはできない。施設内は、隣接した4つの部屋と1つの物置部屋、東西北にある通路で構成されている。

南米：研究施設 | SOUTH AMERICA : RESERCH LAB |

※このマップはイベント戦闘のため、ヘイブン・トルーパーの位置は示しておりません。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 行動は足音を断って行う

ヘイブン・トルーパーは、施設内を探索し、スネークを発見すると攻撃を始める。ベースラインマップを確認しながら行動し、相手と鉢合わせないルートを取ろう。また、敵は音に敏感なので、近づく時は足音を殺して移動する。背後から回り込んで、発見される前に攻撃できれば倒すのは容易い。

クリアするだけなら武器はマシンガン系が使いやすい。AUTO AIMでロックオンして相手が倒れるまで弾丸を撃ち込もう

② 行動を予測してトラップを仕掛ける

敵の行動は、ある程度ベースラインマップで予測することができる。部屋の出口や通路の曲がり角などで待ち伏せすれば、有利な形で攻撃することが可能だ。また、睡眠ガス地雷などを移動ルート上に設置すれば、敵を安全に排除できる。ただし、相手が引っかからなかった場合は、自分の行動を制限する危険物になるのでむやみに動き回らないこと。

相手の嗅覚がいいのを利用して、睡眠ガス地雷を設置した後、ノック音などで誘導するという手もある。

敵が引っかからなかったらクレイモアは危険なので、あまりオススメできない。

無線起爆型睡眠ガス装置やC4なら無線で起動させる方式なので、タイミングを計って爆破させることが可能だ。

③ ベッドの下に潜み、麻酔銃でノーキル・ノーアラート

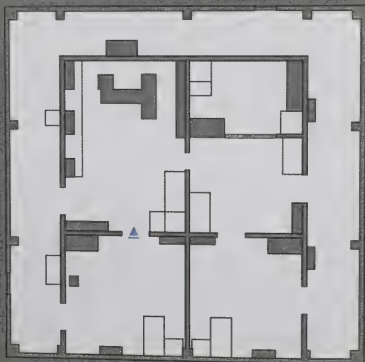
危険フェイズになっていなければ、ヘイブン・トルーパーにとってベッドの下などは死角になる。これを利用して、安全に敵を殲滅する方法がある。まずは、スタートしたら南西の部屋にあるベッドの下にホフクで入る。後は、視界に入った敵をMk.2ピストルで撃っていくだけでいい。麻酔銃で眠らせた場合でも、仲間に起こされることもない。

麻酔銃の利点は、どこに当てても時間が経てば寝てしまうことだ。ここではヘッドショットを狙う必要はない。体のどこかでいい。

敵がなかなか来ない場合は、近くにあるバケツなどを撃てば音につられて寄ってくるので利用しよう。これは[illegible]にしよう。

スタングレネードは複数の敵を1度に倒すことができるが、ベッドに当たってしまう可能性が高いので使うのはやめておこう。

ラフィング・オクトパス

オクトカムを駆使して様々な物に擬態する能力を持っているオクトパスだが、擬態は見破れば大きな攻撃のチャンスになる。オクトパスを倒すと強化服の中からラフィング・ビューティが現れ、これを倒すと戦闘は終了となる。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

壁への擬態は攻撃チャンス

移動時のオクトパスは、スネークを発見するとP90などで攻撃してくる。正面から応戦すると弾丸を触手で防がれるため分が悪いので、逃げ回って時間を稼ごう。墨煙幕を吐き、壁に擬態したらベースラインマップを参考に、ソリッド・アイを暗視モードにして位置を特定する。発見したら高威力の武器で触手以外の部位を攻撃しよう。

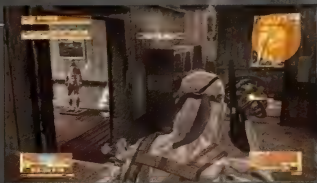
擬態を暴くまでは動かないので、狙撃銃のズームを使用し、ヘッドショットを狙おう。SVDなら攻撃は最大3発入る。

壁以外の擬態を見破って攻撃

オクトパスが擬態する物は様々だが、攻撃を多く当てやすいのは壁や梁など形態を変えない擬態。逆に段ボールやMk.Ⅱへの擬態などは、1発当てると擬態が解けるので与えるダメージは少ない。ただし、レールガンを最大までチャージして攻撃すれば、いずれの擬態でも大ダメージを与えることができる。

墨煙幕を行った後は、床に黒い足跡が出現する。これをたどることでも、おおよその位置を知ることが可能だ。

丸まったら高所に避難

終盤になると行ってくるローリングアタックは、かわし損うと大ダメージを受けてしまい、ゲームオーバーになりやすい。常に回避できる高所を意識しながら戦っていこう。慣れるまでは回避優先に考えてもいい。距離をとればほとんどやってこない攻撃なので、オクトパスに近づかないことを徹底して戦っていこう。

北や東の通路は回避できる場所がない。急いで近くの部屋に入り、ベッドや机の上などに上がろう。

外に消えたら窓を警戒

オクトパスが窓から外に出た場合、スネークの近くに窓がある場合はそこから出現する。入ってきたオクトパスは側面を向いており、攻撃を防げないので、窓の手前で攻撃の準備をしておき、確実にダメージを与える。攻撃後は、近くに留まるとローリングアタックをしてくるので、速やかに高所に避難しよう。

この方法でダメージを与えた後は、すぐにオクトパスから距離をとるようにしよう。近づかかせるとこちらがピンチになりやすい。

非殺傷でマスクを入手

ビューティはLIFEか気力をゼロにすると倒すことができる。非殺傷で進めているなら太陽銃・ナイトか麻酔銃を使って倒そう。一方でビースト時はLIFEを削って倒しても殺傷にはならない。強力な実弾系武器やレールガンなどを使用して倒してしまって構わない点は覚えておこう。

ビューティは机の下などに潜ると回避行動を取らなくなる。連続で攻撃していけばダメージも受けず、簡単に倒すことが可能だ。

ナオミを追跡

ヘイブン・トルーパーによって連れ去られたナオミを取り戻すため、わずかに残った痕跡を頼りに追跡を開始する。山中には、各所にPMC兵が配置されている。中には発見しにくい場所で警戒している者もいるので油断は禁物だ。EXTREMEでは視覚や聴覚が強化されているので、要所にいる敵については、確実に無力化してから先へ進むようにしよう。

南米：山道 | SOUTH AMERICA : MOUNTAIN TRAIL |

P：PMC兵

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 敵を倒して最短ルートを進む

山中には様々なアイテムが置かれているが、回復アイテムを補充したいなど明確な目的がなければ、最短ルートを進んで構わないだろう。Aまで進んだら、北の分岐路前で巡回しているPMC兵を無力化してから先へ進もう。周囲に敵はいないので、ＳＶＤを使用しても気付かれることはない。

左の道には即席ラーメンがある。回収する場合はセットされているクレイモアを起動させないようにホフクしよう。

② 麻酔弾が不足しているなら右の道を選択

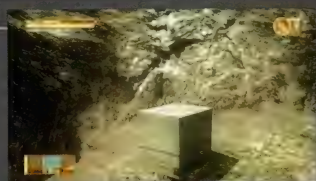
２つ目の分岐まで来たら、まずは丘の上から警戒しているＰＭＣ兵を倒す。これで安全に進むことができる。道については、ここまでにMk.2ピストルを多用した場合は、弾薬が心許なくなっている可能性がある。麻酔銃の弾薬はドレビンショップで購入できないので、ここで補充しておこう。その必要がなければ、アイテムは無視してB側から進めばいい。

Bにいる敵についても、ＳＶＤを使用しても他の敵に音を気付かれる心配はない。ズームを使えばヘッドショットも楽に狙える。

北の道周辺には巡回しているＰＭＣ兵がいる。Mk.Ⅱの電撃で排除してしまおう。

Mk.2ピストルの弾薬は小屋跡の中にある。小屋の中のＰＭＣ兵は、雑誌に夢中なので無視してしまって構わない。

③ 遠距離からの射撃で仕留める

Cまで来たら北に巡回しているＰＭＣ兵が見えるはずだ。広くなっている場所まで進むと見つかる可能性もあるので、兵士への射線が通ったら攻撃して無力化しよう。ここの場合はモシン・ナガンで狙ってもいいが、Mk.2ピストルなら遠くて難しいが音がしないので、こちらの方が確実だ。

なお、南米の昼は、日向にいるとストレスが溜まっていく。溜まりすぎない内に日陰で休むか、ダンボールをかぶって解消しておこう。

ナオミを追跡

南米：山道 | SOUTH AMERICA : MOUNTAIN TRAIL |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

P：PMC兵　H：ヘイブン・トルーパー

※PMC兵とヘイブン・トルーパーの位置は、初期配置です

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 岩裏のヘイブン兵を倒す

川を越えたら北の道を進む。Ⓐまで来たら、南の細道に隠れているヘイブン・トルーパーに見つからないようホフクに切り替えて移動しよう。広場に出たら、まずは南側に回り込む。Ⓑの岩の陰にはヘイブン・トルーパーが北から移動している場合があるので、距離を取りつつホフクで東に進み、攻撃しよう。

基本的に眠らせるか気絶させてから移動する。確実を期すならMk.Ⅱを使って無力化しよう。

② 音を立てずにゆっくり突破

東の道は❷あたりまで来ると、PMC兵に音で気付かれてしまう。ソリッド･アイを外して、足音を立てないようゆっくりと進んでいこう。PMC兵は音に気付くことがあるので、右手の崖に沿って音を立てずに移動すればよい。次の広場にいるPMC兵は、見えたら麻酔銃で無力化すれば問題ない。

広場にいるPMC兵はクレイモアに夢中になっているので、気付かれない距離からMk.2ピストルで倒す。

③ 東側の道から南を目指す

南へ進む道は2つあるが、ゴール周辺を巡回しているPMC兵への対処がしやすい、東側の道を選択する。進んだ先の広場にいる敵は、左の壁に沿って進んで行けば、死角から近づくことができる。ⒹのPMCを倒せば、後はゴール周辺の道を巡回しているPMC兵に鉢合わせないようベースラインマップを確認しながら、ゴールを目指そう。

Ⓒにいるヘイブン・トルーパーは音に敏感だ。近づく時は、作動音を感知されないようにソリッド・アイを外してからにしておこう。

ⒹのPMC兵は、カメラを調整して崖越しに動きを確認し、背中を向いている間に攻撃して無力化してしまえばよい。

クリアするだけが目的なら、ゴール近くで巡回兵に見つかった場合は、ゴールまで突っ切ってしまおう。

装甲車による逃走

脱出用のヘリが待つ市場に向かう。武器は基本的に装甲車の機銃を使用すればよい。LIFEについては装甲車にもあり、ゼロになるとスネークが生きていてもミッション失敗になってしまう。なお、ここからACT 2終了までは危険フェイズ回数には数えられない。

南米：邸宅―高地森林部・幹線道路

! 装甲車での攻撃方法

右スティック…照準
△ボタン…銃座に座る
　　　　　銃座から離れる
R1 ボタン…射撃

※銃座に座っていない時は基本操作通り

① 攻勢を耐えて突破を待つ

ここで襲ってくるのは生身の兵士とパワードスーツだ。どちらもキルカウントに入るので、ノーキルを目指している時は、機銃での攻撃は厳禁となる。パワードスーツは無視して、装甲車の上に上がってくる兵士たちをパンチやキックで落とすことを優先し、受けるダメージを最小限にして、突破するのを待とう。

クリアするだけならレーションを装備するのもありだが、BIG BOSSを狙うなら回復アイテムの装備も厳禁だ。

② 機銃で体当たりを阻止

ここでは集団で道をふさぐ月光の相手をすることになる。1体1体の耐久力が高いので、一気に殲滅するという訳にはいかないが、なるべく被弾を防ぐためにも攻撃動作に入った月光から狙っていこう。また、後ろから兵士が攻撃してLIFEを減らされることがあるので、たまに機銃から離れ後方の安全を保とう。

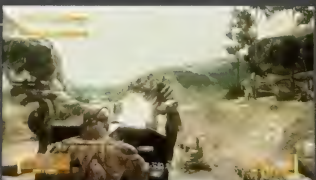
先に出てきた月光から順番に倒していけばいい。なお、周囲にいる兵士を直接機銃で撃たないように注意しよう。

③ ゲートに攻撃を集中する

送電施設では、ゲートを破壊することが突破の条件になっている。ただし、ゲートはなかなか壊れないので、装甲車に上ってきた敵は随時落として、余計なダメージを防ごう。ここを突破するまでに兵士やパワードスーツを殺傷していなければ事実上、ノーキルでの突破を達成したことになる。

兵士の排除は単体しか相手にできないCQCの直投げなどより、まとめて吹き飛ばせるパンチ後のキックの方が有効だ。

③ 追撃してくる月光を撃破

ゲートを抜けたら追ってくるのは月光のみになる。要所で複数待ち伏せしている月光のうち、その場にとどまったまま追ってこないものについては無視してしまっても構わない。ここで現れる装甲車は、デモで転落するので対処は不要だ。あとは追跡してくる月光を攻撃しつつ、ゴールまで乗り切ろう。

ダメージさえ受けなければ必ずしも月光を倒す必要はないが、撃破してトレビンポイントを稼ぐのもいいだろう。

ナオミと共に脱出

市場は月光の襲撃で混乱状態になっている。ヘリの待っている広場は北にあるが、中央の大通りなどは多数の月光が暴れている。もちろん、ジャベリンやRPG-7などなら倒すことも可能だが、機銃によるダメージも大きいので、強行突破は避けた方がよい。配置されているアイテムも多いが、取りに行くのは必要最小限にとどめておこう。

南米：市場 | SOUTH AMERICA : MARKETPLACE |

＊このマップでは、月光や市民の位置情報は状況によって変化するため、掲載しておりません。

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 西の路地を抜けて大通りへ出る

路地は東西にあるが、東の路地には月光がいるので避け、西の路地へ向かおう。路地までは建物の陰を通っていけば、攻撃を受けずにたどり着ける。路地を北に向かうと、正面に月光が現れる。ただし、すぐに発見されるという訳ではないので、右の壁に沿って走り抜ければ、近くを通っても蹴り攻撃を受けることなく、突破することが可能だ。

屋台が破壊されるとアイテムが出現するが、ここは回収よりも目的地への到達を優先しよう。もっと安全な所で入手していきたい。

月光を倒すことは可能だが、危険を冒してまで戦う必要はない。うまくかわすことを考えよう。

回復アイテム使用不可の縛りがないならレーションを装備しておくと、月光の強烈な攻撃を受けた時にも安心だ。

② 最後の月光は転倒させて脇を抜ける

路地から中央の通りに出ると、月光が１体残っている。この月光は南北に移動するので、左前方にある路地に移動して、南に移動するまで様子を見よう。通りを北に向かうと、広場の入口を塞ぐように月光が現れる。道が狭くなっていることもあり、強行突破は蹴りで迎撃される可能性が高いので、足を攻撃して転倒させたところを突破しよう。

オタコンから「君の姿が見えた」という連絡が入る。しかしここからが難関なので、一層気を引き締めて行こう。

チャフグレネードは貴重品なので、手持ちが少なければ進入地点の屋台にあるものを回収してから進むのもいいだろう。

月光を転倒させる時は、４０ミリグレネードランチャーが便利だ。足下に当てれば、一発で転倒させられる。

レジスタンスを尾行

レジスタンスのアジトは北セクターにあり、そこまで構成員を尾行しなければならない。ルートは様々な条件によって細かく分岐するが、スタート地点のある南セクターから公園経由で進むか、それとも水路経由で進むかで、大きく分かれることになる。前者のルートを進むのは大変だが、北セクターにたどり着くまでの距離は短くて済む。

東欧：ミッドタウン・南セクター | EASTERN EUROPE : MIDTOWN S SECTOR |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 公園ルートにレジスタンスを誘導

公園ルート

レジスタンスが進むルートは２種類あるが、公園ルートの方が距離も短く済んでお勧めだ。ただし、それには複数のＰＭＣ兵が配置された公園を突破しなくてはならない。非殺傷の縛りがないなら、レジスタンスよりも先行し、ＰＭＣ兵をすべて排除してしまうのが簡単だ。レジスタンスはⒶで足止めされるので、Ⓑから公園に誘導すればよい。

ここではMk.2ピストルを多用することになる。弾薬が心許ない場合は、このマップで補充してから先へ進もう。

レジスタンスが通るまでには時間がかかる。クリアだけが目的なら無力化したＰＭＣ兵には止めをさしておこう。

Ⓐでレジスタンスの邪魔をするＰＭＣ兵を排除しなければ、Ⓑから公園を通るルートにレジスタンスは戻る。

② クリア優先なら水路ルートへ

水路ルート

水路ルートは、尾行する距離が長くなり時間がかかるのが難点だが、多数の敵が配置された公園を突破しなくてもよいというメリットがある。こちらを進む場合は、まず公園南のＰＭＣ兵を排除せず、Ⓐへと向かわせればよい。後は、Ⓒでルートを遮っているＰＭＣ兵を排除すれば簡単に水路ルートに進める。

ⒸのＰＭＣ兵の排除に時間がかかると、公園に向かうルートになってしまう。そうならないように迅速に行動しよう。

! BIGBOSSを狙うなら

BIGBOSSを狙うなら、公園ルートを進んで時間を短縮したいところだ。ただし、ノーキル・ノーアラートは厳しい。そこで利用したいのが、ビューティのフェイスカムだ。潜入フェイズでこれを一般市民服と併用すると、ＰＭＣ兵に視認されても危険フェイズにならず、レジスタンスも見とれるだけで怪しまなくなる。

ビューティのフェイスカムならどれでもよい。レジスタンスやＰＭＣはおろか、サーチライトや巡回車輌でさえＯＫだ。

※腕フクやしゃがみなどの動作を取っても問題ない。レジスタンスは見とれている間立ち止まってしまう。また、この方法は次のような様々な条件で無効になるため、やはり尾行は通常通りに行って見つかったときの保険と考えた方がよい。すでに警戒・回避・警戒フェイズのとき、銃器を装備しているとき、攻撃を加えたとき、[illegible]で別のビューティのフェイスカムに変更したとき、レジスタンスがＰＭＣやスネークから回避行動をとっているとき（背を向けたまま一定時間が経過したときを含む）——などだ。なお、一度怪しまれるとレジスタンスに同じビューティのフェイスカムは通用しなくなる。

① レジスタンスの後に続いて移動する　水路ルート

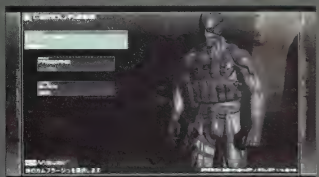
中央セクターに入ったら、レジスタンスは左前方の植木の陰にいるので位置を確認しておく。発見されると南セクターに戻ってしまう場合もあるのであまり前に出すぎないように注意しよう。しばらく待ってレジスタンスが移動を始めたら尾行を開始する。南セクターのようにＰＭＣ兵が邪魔をすることはないので、距離を保って行動すれば問題ない。

レジスタンスは時々立ち止まって周囲を警戒することがある。それに気付かず接近しすぎないように注意しておこう。

夜の市街は暗い場所が多い。目標を見失わないようソリッド・アイのベースラインマップで確認しておくと安心だ。

道路に面した道では、巡回している車両が通ることがある。音が聞こえたら物陰に隠れてやり過ごそう。

② 水路を通るレジスタンスを追いかける　水路ルート

順調に進めばレジスタンスは水路へと降り、北西エリアの入口を目指す。水路に敵はいないが、上空からはヘリがサーチライトを照らしており、範囲内に入ると発見されてしまう。橋や平行して通る道にいるＰＭＣ兵に注意して、照らされないようにライトを避けて進む。もしも気付かれた場合は、水中に潜り、泳いでその場を離れよう。

ここでは自然さよりもカムフラ率を上げていこう。オクトカム自動擬装モードをONにしてカムフラ率を高く保とう。

水路にあるFIM-92Aを使えばヘリを撃墜することも難しくないが、危険フェイズになりやすいのでやめた方がいい。

水中はカムフラ率が高く移動速度も速いので、レジスタンスを先行させてから水中を泳いで一気に距離を詰めるという手もある。

レジスタンスを尾行

東欧：ミッドタウン・北西セクター | EASTERN EUROPE : MIDTOWN NW SECTOR |

●ブルーライン　水路ルート

P：PMC兵
※PMC兵の位置は初期配置です。
●レジスタンスのルートは状況によって変化します。
マップ上に記載されているルートはおおまかなものです。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① サーチライトを避けて水路から出る

水路ルート

レジスタンスは、水路から上がるのに西の端にある階段を利用する。水路は中央セクターと同じくサーチライトが警戒しているので、橋の下などを利用して避けながら移動する。また、基本的にレジスタンスがサーチライトに引っかかることはないが、こちらに気付いて逃げていくと発見されることもあるので、十分に距離を取ってついていこう。

Aの窪みに入ればサーチライトに照らされずにやり過ごせる。橋の下まで間に合わない時は利用しよう。

北側にはハシゴがかかっているので、これを使用して道に上がり、橋の北側に先回りしてもよい。

サーチライトの動きは、中央セクターよりも激しい。水中を進むのは少々危険だ。

② 連行されるレジスタンスを助ける

水路ルート

橋を渡った後、進路上には２人組のＰＭＣ兵が２ヵ所に配置されている。無力化する必要はあるが、レジスタンスがかなり前に先行するため、見つかる前に排除できなかった場合はBのＰＭＣ兵に連行されている途中で助けよう。解放されたレジスタンスは物陰に隠れるので、鉢合わせないように進み、その間にCの兵士を排除するというのが確実だ。

レジスタンスの連行先は南西にある検問所だ。ここまで連れて行かれると、別のレジスタンスを見つけるところからやり直しになる。

ＰＭＣ兵は２人いるので実弾は禁物だ。遠くからMK.2ピストルを身体に当てて、時間差で眠らせよう。

BのＰＭＣ兵を倒したら、車の後ろを通ってCのＰＭＣ兵の北に回り込む。オクトカムで情景をコピーしていれば気付かれにくい。

① PMC兵の注意を西側に引きつける　公園ルート

公園ルートで来た場合は、教会前広場の南にあるスタート地点から北を目指す。広場はサーチライトが警戒しているので、照らされないように注意して、南側の壁際を移動すればよい。ただし、Ⓐまでレジスタンスが進むと、広場のPMC兵に気付かれてしまうので、Ⓑの辺りから西側のPMC兵を1人、麻酔銃で眠らせて他の兵士の注意を引きつけよう。

サーチライトの動きは遅いが、広場全体をカバーするために動き回るので、南の壁際は割と手薄だ。

左側にいるPMC兵をMk.2ピストルで撃っておけば、レジスタンスが突破するまでの時間は稼げる。

広場の東の道でもレジスタンスはPMC兵に捕まる。検問所に着く前に解放して、先に進もう。

② 壁に沿って移動し、広場を通り抜ける　水路ルート

北西エリアを経由して来た場合、教会前広場の西から始まる。広場には4人のPMC兵が配置されており、そのすぐ近くを通ることになるが基本的に南側を向いているので、建物の壁に沿って背後を通れば、発見されることなく突破することが可能だ。レジスタンスの通るルートをなぞるように移動していけば、特に問題はない。

広場はサーチライトで照らされているが、建物の近くは屋根がついているので発見されることはない。

レジスタンスはⒸで止まり、進む先を警戒する。近づきすぎて発見されないように距離を取っておこう。

周囲にはいくつかの弾薬がある。周囲に危険は特にないので、不足していれば拾ってから北セクターに進もう。

レジスタンスを尾行

東欧：ミッドタウン・北セクター | EASTERN EUROPE : MIDTOWN N SECTOR |

P：PMC兵
※PMC兵の位置は初期配置です。
※レジスタンスのルートは状況によって変化します。マップ上に記載されているルートはおおまかなものです

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① レジスタンスを見失わないように隠密行動を

ここからはレジスタンスがPMC兵に変装して、敵陣を堂々と歩いて進むようになる。ただし、こちらは発見されるわけにいかないので、レジスタンスを見失わない速度で警戒を突破しなくてはならない。しかも、無力化した兵士は、ほとんどが巡回車輌に見つかってしまうので、攻撃するのは避けた方がいい。Ⓐの道路上には4人のPMC兵が配置されており、警戒に当たっている。ここは路地と車の陰を移動して、ドラム缶の近くに立っているPMC兵の背後を通り、西の道へと抜けよう。この道では、レジスタンスが道路の右端を歩くので、交差点でレジスタンスを追い越して進んでしまった場合は、道路の左側で待つ方がよい。前方にレジスタンスがいるなら、その後について尾行を続けよう。

レジスタンスの移動速度はそれほど高くないので、ホフク移動でも十分ついていける。

PMC兵の多いエリアだが、ビューティのフェイスカムと一般市民服の併用は有効。これを使えば堂々とついていくことができる。

② 偽PMCを見極めて追跡

レジスタンスはⒷの路地で3人のPMC兵と合流し、巡回に紛れ込む。ソリッド・アイを装備すればネームタグの色で見分けられるので、偽PMC兵を確認し、その後ろについて行動しよう。ノーキル、ノーアラートで突破するなら発見されるわけにいかない。PMC兵との距離や巡回車両には十分注意しよう。

巡回のPMC兵は多いが、後ろを気にする者はいないので、ホフクでついていけば気付かれることなく進める。

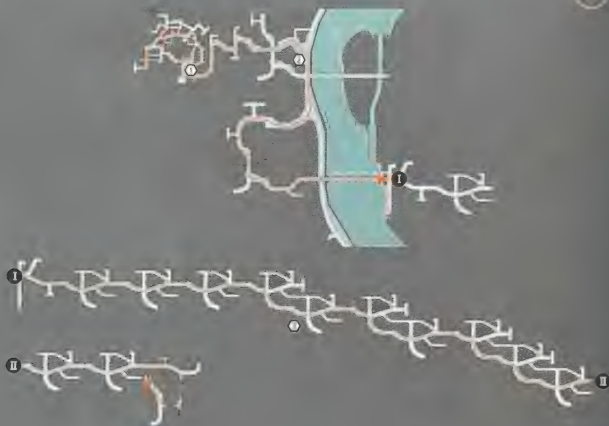
③ 巡回兵を無力化して進む

エクストリームでは、ⒸやⒹの通りには巡回しているPMC兵が配置されている。タイミング次第では、鉢合わせになる可能性があるので、油断しないようにしよう。姿が見えた場合は、Mk.2ピストルで眠らせてしまえばよい。ただし、車輌の巡回ルート上なので、近くにいないのを確認してから攻撃しよう。

少なくともⒸとⒹのどちらか一方は、鉢合わせる可能性が高い。ゴール前だからと油断しないようにしよう。

ビッグママのバイクで脱出

ＰＭＣの包囲網を突破するため、スネークたちはバイクに乗って逃走を開始する。バイクの操作はビッグママが行うため、スネークは敵への攻撃に集中すればいい。武器の弾薬は無制限になっている。ただし、ノーキルを狙う場合は、Mk.2ピストルや太陽銃・ナイトなどの非殺傷系武器以外はＮＧ。かなり使えるものは限定される。

東欧 | EASTERN EUROPE |

① 月光はグレネードで足止め

ビッグママがバイクを止めたら、追ってきた月光やヘイブン・トルーパーを迎撃しよう。非殺傷を狙う場合は、太陽銃・ナイトかMk.2ピストル、スタングレネードで敵を減らしていく。月光については、XM25で足下を狙い、転倒させる。ただし、着弾時の爆発に他の敵を巻き込まないようにしよう。

月光をUターン時に転倒させれば、ヘイブン・トルーパーの掃除に集中できるので楽になる。

② 待ち伏せしている敵を素早く排除

水路西岸では、停止しての銃撃戦が2回行われる。どちらも敵の数が多いので、とにかく数を減らしていこう。武器はチャージが必要な太陽銃・ナイトより、連続で撃てるMk.2ピストルの方が使いやすい。1発当てれば無力化できるので、撃ったらすぐに次の敵へ狙いを変更し、倒していく。敵が固まっている2回目の銃撃戦ではスタングレネードも有効だ。

併走しているバンのLIFEが尽きてもゲームオーバーだ。バンの上に乗る敵はすぐ排除しよう。

ジャンプする前にスタングレネードを投げ込んでおくと、スロー中の敵の攻撃を減らすことができる。

装弾数が50発と多いP90なら、リロード回数は少なくて済む。殺傷ありでいいなら装備すると戦いが楽になる。※

※レーザーサイトをつけてAUTO AIMの距離を伸ばし、サプレッサーをつけて手ぶれを抑えるとさらに良い。

③ レイブンの爆撃の中を突き進め

水路東岸では、レイジング・レイブン率いるスライダーの攻撃を受けることになるが、基本的にスライダーの攻撃でダメージを受けることはないので無視して構わない。道路に配置されたヘイブン・トルーパーを優先して潰していこう。なお、ここで与えたレイブンへのダメージはボス戦に引き継がれるが、微々たるものなので無視しておいていいだろう。

軍用車輌の機銃は放置しておくと危険だ。ノーキル狙いなら水平2連ショットガンの空気弾で素早く確実に倒しておこう。

複数の敵を相手にするなら1発ごとにリロードが必要な水平2連ショットガンは向かない。Mk.2ピストルを使おう。

階段のある路地までくればゴールまであと少し。あとは△ボタンでビッグママにしがみついて少しでも被弾を回避しよう。

レイジング・レイブン

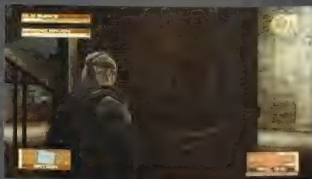
Raging Raven

レイブンは、無人兵器のスライダーと共に建物の回りを旋回飛行しながら、スネークを発見すると攻撃してくる。飛行する敵はマニュアル照準では命中させづらいので、レイブンたちの爆撃を回避しながら、反撃のチャンスを待たなければならない。

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

レールガンで発見されていない時に攻撃を

こちらを見失っている状態のレイブンに攻撃を当てると大ダメージを与えることができる。もちろん、攻撃力の高い武器の方がより効果は高く、レールガンのフルチャージ射撃なら2発で沈めることが可能。旋回中のレイブンは攻撃を当てにくいが、レールガンなら攻撃範囲が広いので、照準の中に入っていれば大体当てることができる点も便利だ。

壁などに正面から接触すると、構えが解けてチャージしたエネルギーが無駄になる。狭い場所を移動する時は注意しよう。

姿を隠してチャンスを待つ

レールガンを使うなら、多少効率が悪くても安全に攻撃できるチャンスを作ればいい。そこで利用したいのが、建物の中の5Fだ。階段を上がってすぐのところなら、ほとんど発見される心配はない。後は外に銃口を向けつつベースラインマップで位置を確認し、タイミングを計って攻撃していけばよい。

レイブンが5Fの高さを飛んでいない場合は一度4Fに下り、姿の確認でき次第、5Fに戻って建物の中から攻撃を行う。

見つかった時は階段に避難

3~4Fに下りた時などは、建物の中にレイブンが入ってくることもあり、発見される可能性がある。もしも発見された場合は、正面から戦うのは分が悪いので、攻撃の届かない5Fに上がる階段の途中で待機して、敵が姿を見失うのを待とう。ダメージを受けている時は、しゃがみかホフクで回復するのもよい。

階段で休んでいると、4Fにレイブンが入ってくることもある。柱で視線を切りつつ様子を窺って、チャンスがあれば攻撃してもいい。

積極的な攻撃で時間を短縮

外に出て戦った方が、オーバーヒート時を狙えることも含め、攻撃のチャンスは広がる。時間の短縮を狙うなら、レイブンの動きに合わせて移動しながら攻撃していこう。武器は、威力の高いレールガンやM82A2がお勧めだ。旋回中は当てやすいレールガン、止まったら速射できるM82A2と使い分けていこう。

4Fから3Fの高さを攻撃する場合は、南西にある塀の崩れた部分を利用しよう。

ビューティを階段に誘導

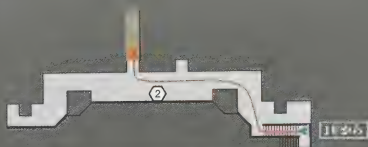
ビューティは、横にスライドして攻撃を回避するため、戦闘が長引きやすい。早く倒したいなら階段に誘い込み、スタングレネードを使用していこう。攻撃範囲の広いこの武器なら確実にダメージを与えることができる。また狭い階段なら投擲武器でも狙いをつけやすいので、攻撃を外す心配も少なくなるのだ。

スタングレネードを投げた後はすぐに後ろを向き、被害を受けないようにしないとすぐに次を投げられなくなる。

シャドー・モセス島事件

舞台となるのはスネークの記憶の中にあるあの任務、シャドー・モセス島事件の冒頭だ。ここでは、操作方法が「MGS1」のものに変更されるので、ローリングなどしようとしないように注意しよう。ゴールとなる施設内部へのダクトは2ヵ所にある。またゲームオーバー時にEXITを選んだ場合は本編に戻り、先に進むことができるようになっている。

ヘリポート | HELIPORT |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① ゲームオーバーになって早々に現実へ戻る

このステージは、あくまでスネークの夢なので、入手したアイテムや敵に発見された回数、さらにプレイ時間さえも、本編に影響を与えない。わざとゲームオーバーになって先に進めても構わないのだ。もう何度もプレイしているならば、本編に戻って先に進む方がいいだろう。

サーチライトに突っ込めば、すぐに敵がやってくる。早めに切り上げて現実に戻ろう

Ⓐにあるチャフグレネードは現実でも同じ位置に配置されている。覚えておいて後で通る時に拾おう。

監視カメラのある倉庫にもアイテムがあるが、当然無視していい。とにかく時間を短縮しよう。

② 「MGS1」の雰囲気を味わう余裕があるなら

もちろん余裕をもって、施設の中に入ることで現実に戻るというのもいいだろう。施設内に入るためのダクトは、1階の北西と2階にある。1階の方は、周辺にゲノム兵と監視カメラがあるので、これらに見つからないように進む必要がある。一方、2階のダクトへ行くなら、東から回り込んで北東にある階段を利用することになるのだ。

邪魔なゲノム兵を排除するなら、Ⓑにあるスタングレネードを使うのもいい。取る時は監視カメラに見つからないように移動しよう。

Ⓐにあるチャフグレネードを使用すれば、効果時間中は監視カメラを無効化することができる。

階段を上がったら右に曲がり、兵士の動きを確認する。階段まで来ると戻っていくので、それに合わせて背後についていこう。

核廃棄施設へ潜入

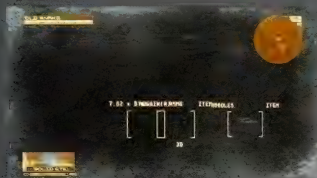
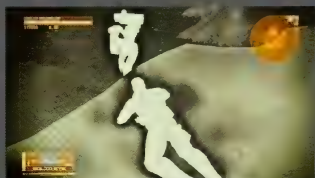
因縁の地であるシャドー・モセス島に到着したスネークは、廃墟となった核廃棄施設への潜入を開始する。施設の警備システムはほとんどが機能を停止しているが、その代わりに内外にはＰＭＣが放った月光や仔月光がおり、行動を阻む。ヘリポートや戦車格納庫、核廃棄施設を経て、メタルギアＲＥＸが眠る施設深部を目指そう。

シャドー・モセス：雪原 | SHADOW MOSES : SNOWFIELD |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① アイテムは無視して最短ルートを通る

スタート地点の周囲には多くの弾薬が配置されているが、この時点で足りないということはほとんどないはずだ。麻酔銃の弾薬があるわけでもない。ほかの弾薬で補充が必要ならドレビンショップを利用し、すぐに核廃棄施設へと移動を開始しよう。月光がいる方にもアイテムはあるが回収の必要はない。月光を避けて最短ルートを駆け抜けよう。

ソリッド・アイを暗視モードにして進む方向を確認し、少しでも早く次のマップへ進もう。

回復アイテムが少ないなら、Aにある洞穴を通るのもよい。ただし、BIGBOSSを目指しているならそれも不要だ。

時間を短縮できても月光に見つかってはもったいない。暗視モードで月光の位置は確認しておこう。

② 月光を回避する2つのルート

スタート地点の西に配置されている月光は、もちろん戦う必要はない。細い道を抜けたら、発見されないように左右へ迂回し、ヘリポートに通じる道に進もう。どちらから進んでも構わないが、北の洞穴には回復アイテムが、南のトンネルには弾薬が複数配置されている。これらの中に必要な物があるなら、それに合わせて進むルートを決めてもよいだろう。

北から進む場合は丘に上り、月光が背中を見せている間に崖を降りてAの洞穴に入ろう。この中にはリゲイン。などが配置されている。

南のルートは、トンネルを抜けてから右手にある丘を遮蔽にして、西に進めば発見される危険はほとんどない。

月光を倒すとドレビンポイントが入るが、危険を冒す必要は全くない。先を急ごう。

核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：戦車格納庫 | SHADOW MOSES : TANK HANGER |
シャドー・モセス：峡谷 | SHADOW MOSES : CANYON

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

ヘリポート | HELIPORT |

：月光　：仔月光
※月光、仔月光の位置は初期配置です

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

① 1階のダクトから内部へ潜入

ヘリポートは、敵のいない安全地帯だ。西の倉庫などにはアイテムがあるが、必要なければ回収せずに先へ進もう。戦車格納庫へは、1階の北西にあるダクトから進入し、突き当たりを右に進んで、渓谷に続く隔壁の近くに出られる出口へと進む。巡回している仔月光が近くにいないか確認したら施設内に入り、北にある半分開いた隔壁へと進もう。

ヘリポートにはシャドー・モセス島事件の回想の時と同じ場所に、チャフグレネードが置いてある。貴重なので取っておきたい。

西の倉庫などは立ち寄ると遠回りになる。必要なアイテムがなければ入らずに施設内へ進もう。

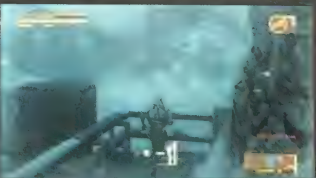
チャフグレネードの数に余裕があるなら仔月光を攪乱できるので、正面から突破した方が早い。

② 仔月光に見つからずに北へ

戦車格納庫と渓谷の間にある通路には、天井に仔月光が張り付いている。これらには近づいても危険はないが、発射している探査センサーに触れると、危険フェイズになってしまう。ここには巡回している仔月光もやってこないので、探査センサーの動きを見て、1つ1つかわしていこう。

危険フェイズになると大量の仔月光が湧き出してくる。危険なのでダクトに戻ってやり過ごそう。

③ 手薄な東端を突破する

渓谷では2体の月光が警戒に当たっている。エクストリームの場合は最初から動いているので、北に進む時は油断しないようにしよう。手前にいる月光は巡回ルートが西よりなので東側がやや手薄になる。奥の月光が西に向かって移動を始めたら行動を開始し、入口まで一気に突破してしまおう。

基本的には東側の壁に沿って移動すればいいが、ここはローリングかホフクで通り抜けよう。

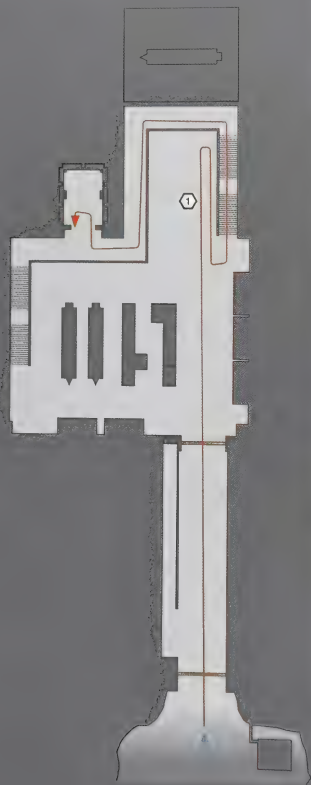
核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：核弾頭保存棟1階

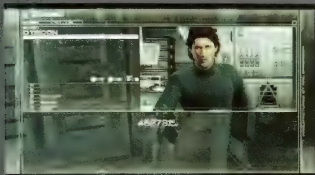
| SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG 1F |

シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下2階

| SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2 |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

① 扉のロックを確認し、地下へ向かう

核弾頭保存棟内部に入ったら、アイテムを拾いながらそのまま道なりに進む。オタコンから通信が入ったら、指示に従って北の扉まで移動しよう。ここでまた通信が入り、地下の研究室に向かうように言われる。また、この時にパスワードを教えられるので覚えておこう。通信が終わったら、エレベータを使用して地下へと移動する。

施設内に入ってすぐの坂道を降りず、左にある通路を進むとレーションが入手できる。取ったら右側からエルードで下りよう

オタコンから教えられるパスワード「48273」は、彼の研究室で入力することになる。

一度北の扉に行ってオタコンからの通信を聞かないと、エレベーターは動かないので注意しよう。

② 追憶を聞きながら研究室を訪れる

エレベータから出たら研究室に向かう。ここにもこの段階で敵は配置されていないので、危険はない。研究室に通じる廊下に差し掛かると、グレイ・フォックスがゲノム兵を惨殺した場面の声が脳裏によぎる。研究室では、先ほど聞いたパスワードを入力することになる。万が一間違えた場合は○ボタンを連打し、減少した気力をリカバリーしよう。

敵のいないこのフロアの探索は時間のロスになる。BIGBOSSを狙うなら最短距離で抜けよう。

高難易度の称号などを狙うなら、エクストリームに挑戦する前に武器やアイテムは一通り揃えておき、回収の手間をなくそう。

パスワードの入力に成功すると、1ゲージ分の気力が回復する。逆に失敗した場合は、気力が同じ割合減少する。

格納庫へ潜入

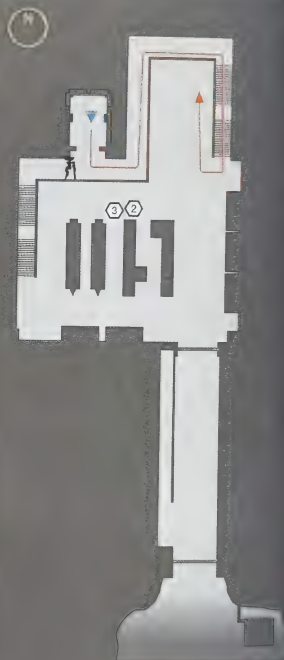
研究室からセキュリティへのアクセスに成功したスネークは、先を急ぐため部屋を出る。だがそこへ月光が現れ、警戒を始めた。障害となる月光は、地下と1階に1体ずついる。

また、1階では扉のロックを解除するため、作業中のMk.Ⅲを破壊されないように、作業が終わるまで月光の注意を引きつけていなければならない。

シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下2階
| SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2 |

シャドー・モセス：核弾頭保存棟1階
| SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG 1F |

■弾薬の設置条件については、P.278を参照。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

① 電流床を作動させて撃破する

スネークがⒶまで来ると、天井を突き破って月光が出現するので、発見されないように姿を隠そう。その後、月光は中央の通路を巡回するので、エレベータ側を向いている間に西の部屋へ進み、北に移動する。Ⓑには配電盤があり、Mk.Ⅲで△ボタンを押すことで床に電流を流し、月光を撃破することが可能だ。

西の部屋には月光の目も届かない。アイテムが必要なら、通過する時に回収しながら進んでいこう。

② 移動しながら一撃離脱で注意を引く

Mk.Ⅲが扉のロックを解除している間に出現する月光は、上方から周囲を警戒しているところを攻撃し、わざとこちらを発見させる。そして、下に降りてきたら距離を稼ぐため、逃げ回ろう。障害物で射線を切れば攻撃を防ぐことも可能だ。ただし、こちらを見失うとMk.Ⅲに向かってしまうので、扉の方向に向かい出したら攻撃して注意を反らそう。

出てきた直後に攻撃しないと、扉の近くに移動してすぐにMk.Ⅲへ攻撃を開始してしまうので注意しよう。

月光の進路上にクレイモアを設置すれば、転倒させてしばらくの間、動きを封じられるので、容易に距離を取ることが可能だ。

月光の直線上にいなければまず攻撃は受けないので、距離を適度に保って月光の移動ルートを操り、常に動きを把握しておこう。

③ BIGBOSS狙いなら撃破

扉のロックは、時間まで逃げ回らなくても、月光を撃破した時点で解除される。BIGBOSSを目指しているならこれを使って時間を短縮しよう。武器はレールガンを装備し、月光が出現したらチャージを開始する。そして最大までチャージしたら撃つだけでよい。これなら一撃なので、アラートになる心配もない。

RPG-7などのロケット・ミサイル系武器は、先に頭部の長方形の部分を破壊しなければ命中せず時間がかかるので、ここでは使用しない。

クライング・ウルフ

クライング・ウルフとの戦いは、野外の通信棟周辺で行われる。吹雪で視界が悪いので、ソリッド・アイの暗視モードを使い、敵の位置を掴もう。また、エリア内には多数のヘイブン・トルーパーがいて、こちらを発見すれば攻撃を仕掛けてくる。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

崖を下りる前に戦闘の準備を

倉庫の横にある崖を下りるとクライング・ウルフとの戦いが始まる。その前に、LIFEや気力、バッテリーは全快か、今一度確認しよう。特にLIFEは、BIGBOSS狙いの場合などは回復アイテムが使えないので、危険がなく寒さも防げる倉庫の中でホフクして回復してから挑んだ方がよい。それから、もしもの時のために崖を下りた直後に、セーブもしておこう。

クリアのみが目的で、回復アイテムの手持ちが少なければ、少し戻って入手してきてもいいだろう。

スニーキングでウルフを探す

通信棟の周囲には、多数のヘイブン・トルーパーが配置されている。彼らに発見されれば危険フェイズになってしまうので、ノーアラートでのクリアを目指している時は、注意が必要だ。倒してもどんどん補充されていくので、基本はモシン・ナガンで遠距離から眠らせて道を切り開きウルフを探索しよう。

まずは崖に沿ってウルフを探しながら北を目指す。ソリッド・アイの暗視モードはONにしておこう。

遠距離からヘッドショット

ウルフが遠距離にいて、生身の本体をさらしている状態にある時は、先に彼女を発見してスナイパーライフルで確実にヘッドショットを狙おう。ウルフは遠距離から攻撃を受けると場所を移動して再度攻撃してこようとするので、そこを逆に再び狙い撃つといい。

ウルフが距離を取ったらレールガンでの攻撃に切り替えてくる。生身をさらすので、そこを逃さず攻撃だ。

安全にノーアラートで切り抜ける

敵に見つかる前にトラックの下に入った場合は、発見されることがまずなくなる。これを利用して、戦闘開始後すぐに入り、ウルフを待ち伏せするという手もある。北側を監視してウルフが見えたら攻撃するだけなので、動き回る必要もなく、発見されることもない。他で時間短縮できていれば、BIGBOSSの条件の5時間以内も大丈夫なはずだ。

遠距離にいる場合は、ソリッド・アイを装備すると見えるLIFEなどの表示を探すと位置の特定がしやすい。

ウルフが見える位置に来るまでは、ヘイブン・トルーパーを倒してウルフを狙いやすいようにしておくとよい。

ビューティ戦をノーキルで乗り切るなら、威力の高い水平２連ショットガンの空気弾を使おう。

REXを目指す

クライング・ウルフを退けた後、スネークはREX格納庫がある地下を目指し、溶鉱炉を進む。ただし、9年前に使ったルートは北東の扉が開かないために使えないので、北西のエレベーターから鋳造施設を通って向かうことになる。施設には人の姿はないが、溶鉱炉には仔月光が、鋳造施設には月光と仔月光が、侵入者の警戒に当たっている。

シャドー・モセス：溶鉱炉 | SHADOW MOSES : BLAST FURNACE |

：仔月光
仔月光は複数体の群れで行動している場合があります。

＊武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

① 3階を道なりに北へ

目的地は1階の北西にあるエレベータだ。まずは左の通路を進み、細くなっている場所を壁張り付きかエルードで通って北に向かおう。ちなみに1階や2階には多数の仔月光が巡回しているが、3階にはいないので安全だ。ローリングやエルードを行って落ちたりしないようにだけ気を付けよう。

通路部分は、手摺りがついている場所でもエルードが可能なので覚えておこう。

② エルードで仔月光をかわす

階段を下りて2階に来たら西に向かう。ただし、そのまま通路を進むと1階から上がってくる2体の仔月光に発見されてしまう。階段を下りたところでエルードを行ってから進もう。階段の踊り場手前まで来たら、巡回の仔月光が2階に上がっていることを確認して、そのまま1階に飛び下りる。

仔月光が階段を上がっている時に踊り場に近づくと発見されやすいので、上がりきるまでエルードのまま待機しておく。

③ 音を立てずにエレベーター前へ

2階に上がった巡回中の仔月光は、探査センサーを発射して通路を警戒する。その間にエレベーターまで進もう。エレベーターの周辺には、音に反応してセンサーを向けてくる仔月光が配置されている。音さえ出さなければ無害なので、足音を立てずに進もう。後は、エレベーターが来るまで待機していればよい。

角には上方から探査センサーを発射している仔月光がいる。かわすのに焦って音を立てないように注意しよう。

④ 北東の扉を経由する場合

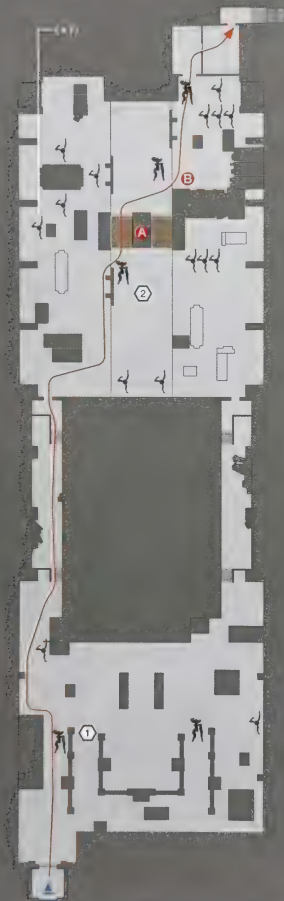
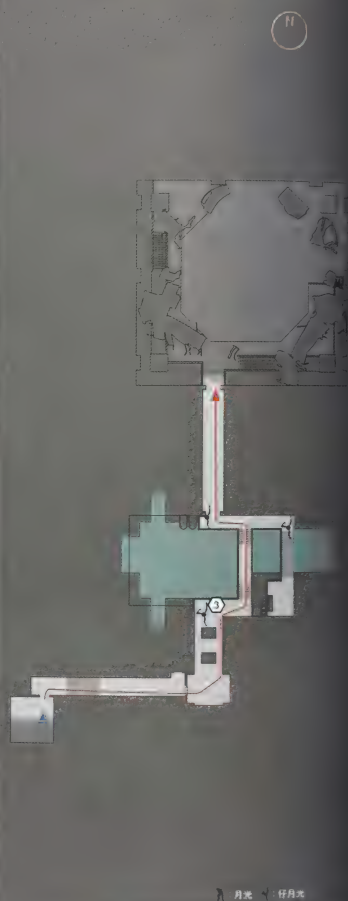
すぐに北西のエレベーターへ向かっても先に進めるが、ストーリー上の順番は北東の扉に行ってから、オタコンに指示を受けることになる。扉の前を経由して行く場合は、スタート位置の下にあるボイラー室を通って行くのが安全だ。キャットウォークから飛び降りて、Aのダクトへと進もう。

周囲は巡回している仔月光がいるので、西に移動するまで待ってからボイラー室を出よう。

REXを目指す

シャドー・モセス｜圧延施設｜SHADOW MOSES CASTING FACILITY

シャドー・モセス｜地下基地

：月光　：仔月光

仔月光は複数体の群れ行動している場合があります

※武器・アイテム・罠等の配置については、第3章「スタンダード攻略」と同様です。

① 壁に沿って北に移動する

鋳造施設の南側には、東西に1体ずつ月光が配置されているので、まずはこれを突破しなければならない。施設内に入ると月光が視界に入る。まずは、見つからないように遮蔽物に隠れて、敵の動きを確認しよう。月光が北に移動したらそれに続いて進み、東側に向きを変えたところで、壁際を北に進む。

通路の入口は、仔月光が天井から警戒している。移動する時は発見されないように探査センサーを避けて進もう。

② ベルトコンベアを陰にして隠れる

鋳造施設の北側には、あちこちに敵が配置されている。ただし、ベルトコンベアの横は、警備の穴になっているので、ここを利用して移動しよう。施設の北側に向かうには、Aを通る必要がある。月光の動きを確認し、背中を向けている間にベルトコンベアに上り、潜り抜ける。北に抜けたらベルトコンベアから下りて、遮蔽物を利用しながら進もう。

数に余裕があるならチャフグレネードを使用するのもよい。仔月光を無力化できるので、多少は楽になる。

ベルトコンベアの上には月光がいるが、そのすぐ横は段差になっているので遮蔽になる。ここをホフク移動で進む。

Bでは月光が北を向いたらベルトコンベアから下りる。ゴールまでの間にはさらに月光がいるので、移動するのをホフクで待とう。

③ 危険フェイズで開かない扉

地下基地では、細い通路を巡回する仔月光と天井に張り付いた仔月光が警戒している。扉までの距離は短いので、チャフグレネードを使用すると楽に突破が可能だ。ない場合は、奥の扉が危険フェイズだと開かなくなるので発見されずに突破する必要がある。巡回している仔月光が右方に行ってから移動しよう。

クリアだけが目的なら、配置されている3体の仔月光を破壊してから撤退し、危険フェイズが解けるのを待つというのもよい。

ヴァンプ

ＲＥＸの元で待っていたのは不死身の男ヴァンプだった。ヴァンプは、LIFEや気力をゼロにしても一定時間が経過すると全快してしまう。彼を完全に倒すには、LIFEか気力をゼロにした後にＣＱＣで拘束し、注射器を使用しなくてはならない。

シャドー・モセス：地下整備路 | SHADOW MOSES : UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

連射可能な武器で細かく削る

EXTREMEのヴァンプ戦では、AUTO AIMをＯＮにしてもロックオンができないので、攻撃はアサルトライフルやサブマシンガンなど連射のできる武器で行っていこう。M82A2は威力も高く、ヴァンプを転倒させてくれることもあるのでお勧めだ。マニュアル照準で動きを追い、攻撃を繰り返してダメージを蓄積させよう。

主観視点だと動きを追いにくいので肩越しの視点で。照準の中央に頭が来るように動かして撃つとダメージを与えやすい。

突進を銃弾で撃退

ヴァンプは地面に下りると、スネークに近づいて来てナイフ攻撃を行ってくる。ただしこの攻撃は、近づかれるまでに攻撃を当てることで瓦礫の上に退かせ、防ぐことができる。ダメージも与えることができて一石二鳥だ。途中でジャンプして距離を詰めてくることもあるので、ジャンプの動作に入った場合は横にローリングして回避しよう。

細かいジャンプで近づいて来た場合は動きが直線的なので、着地したところを狙って攻撃しよう。

一直線にダッシュしてきた場合は、攻撃するとスライドして回避するが、近くまで引きつけるとこれを封じることができる。

飛びつきナイフ攻撃は、かわした後も追撃が始まるので注意だ。素早く振り返って接近される前に攻撃して撃退しよう。

太陽銃・ナイトで短期決戦

ヴァンプ戦では、BIGBOSSを狙う場合でも殺傷やアラートは気にしなくてもいいが、LIFE回復アイテムは使用できないので、短期決戦で倒したい。そこでお勧めなのが、太陽銃・ナイトだ。フルチャージなら一撃でヴァンプの気力をほぼすべて奪うことができるので、これならすぐに倒すことができる。

弾速が遅く、チャージに時間がかかるなど素早い動きのヴァンプには当てにくい武器ではあるが、その威力は絶大だ。

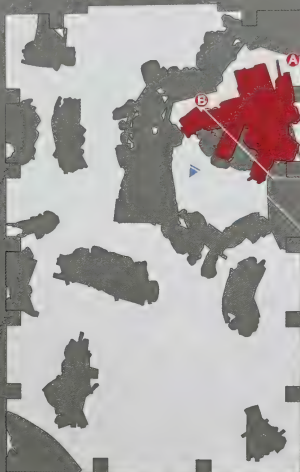
背後から近づいて確実に拘束

LIFEや気力をゼロにした後、注射器を打ち込んで倒すという手順は、EXTREMEでも同じだ。ただし、正面からCQCを仕掛けた場合は、振り払われた上に反撃を受け、彼を倒す機会を逃すことになる。ミスをせずに1発で済ませるためにもCQCを行う時は、必ず背後に回り込んでからにしよう。

LIFEや気力をゼロにする時の一撃は、近くで行うようにする。また、CQC可能な片手武器にしておこう。

自爆月光戦

頭上で雷電とヴァンプの決闘が行われている間、スネークは次々と現れる月光を撃破していくことになる。月光はＲＥＸの近くに移動してきて自爆しようとする。カウントダウンが終わるまでに倒せないとゲームオーバーになってしまうので、近くにきた月光は優先して倒す必要がある。また、ここもノーアラートやノーキルは気にしなくてよい。

シャドー・モセス：地下搬出路 | SHADOW MOSES SUPPLY TUNNEL |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

① 射線を確保して攻撃

ＲＥＸの周囲は瓦礫で囲まれている。あまり前に出ると瓦礫が射線を遮るので、ＲＥＸを背にして戦うようにしよう。使用する武器は威力が高いレールガンがお勧めだ。一撃で倒せるＬＶ３までチャージしての攻撃が基本だが、自爆直前でスピードが必要な時はＬＶ２で攻撃するなど使い分けるとよい。

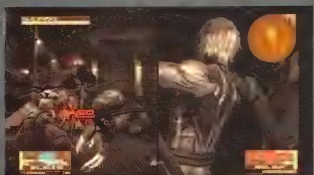
ＬＶ２での攻撃は、当たる場所によって倒せないこともある。頭部の弱点を狙って攻撃しよう。

② 増援は出現位置で撃破

初期配置の月光を倒すと、上部に数ヵ所ある搬出口から増援が現れる。月光は地上に下りる前に背伸びをし、すぐにはやって来ない。また、搬出口にいる時でもダメージを与えることができるので、予めチャージをしておいて姿が見えたら攻撃し、少しでも数を減らしておくと後の戦いが有利になる。

攻撃回数を増やしたい時は、リロードにかかる時間が惜しい。複数の武器を装備しておき、装備を変更すれば別の武器で攻撃できる。

③ 月光を倒す時のテクニック

レールガンは、チャージに時間がかかるのが難点だ。移動する時も含めて常に武器を構えておき、チャージをしておくようにすると、攻撃できる回数が増えて戦闘を有利に運ぶことができる。また、レールガンは貫通能力があるので、月光が縦に並んでいる時に攻撃すれば、まとめてダメージを与えられる。一気に2～3体を倒すことも可能なのだ。

自爆のカウントダウン時の月光は動きを止める。攻撃する位置を調整すれば、まとめて撃破するチャンスにもなる。

ロックオン機能のあるFIM-92Aなら、細かい狙いを付けなくてもいいので当てるのは簡単だ。

位置が近いと倒した時に爆風でダメージを受けてしまう。攻撃はある程度距離を保って行おう。

④ 弾薬が足りない時の対処

レールガンの弾薬が少なくなってきたら、Ⓐに弾薬が置いてあるので補充しよう。ここの弾薬は、所持数が少なくなると再設置されるので、何度でも補充することが可能だ。Ⓑにあるレーションも同じで、手持ちがなくなると再び設置される。被弾する機会は意外と多いので、万が一なくなったら拾っておこう。

レールガンやレーションの他、RPG-7の弾薬なども所持数が少なくなると出現するので、安心して使っていける。

ＲＥＸによる脱出

起動に成功したメタルギアＲＥＸを操作し、施設外への脱出を目指す。ＲＥＸには３種類の武装が搭載されている。脱出路に出現する月光は多いが、武装はどれも集団を壊滅させられるほどの威力を持っているので、状況に合わせて使い分けながら進もう。また、時間内に脱出できなくてもゲームオーバーになるので、一ヵ所で時間をかけるのも厳禁だ。

シャドー・モセス：脱出路 | SHADOW MOSES : ESCAPE ROUTE |

このマップは強制戦闘のため、月光の配置は示しておりません。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

メタルギアＲＥＸの操作方法

左スティック―移動
右スティック―カメラ／照準の移動
△ボタン―特殊アクション
×ボタン―ダッシュ
L1―武器を構える
R1―武器を構えている時：武器を使用
武器を構えてない時：蹴る
Ｒ２ボタン―武器ウィンドウを開く

① 月光を倒して被弾を減らす

このステージでは、ＲＥＸのLIFEゲージがなくなると破壊され、ゲームオーバーになってしまう。装甲は厚く、月光の攻撃ならかなり耐えることができるものの、回避については期待できないので、如何に早く敵の数を減らせるかが、ダメージを減らす鍵になる。月光が見え次第、武装を駆使して殲滅していこう。

近くにいる月光は踏みつぶした方が早い。遠距離は武器、残ってしまった月光は近距離で体当たりして攻撃していこう。

② REXの攻撃手段を確認しよう

REXの武装は機関砲、ミサイル、レーザーの3種類だ。中でも機関砲は長時間の連射ができて使い勝手がよいので、基本的にこれを使って月光を倒していこう。ただし、あまり撃ち続けていると、オーバーヒートしてしまう。敵がいないところでの無駄撃ちを止めた上で、ピンポイントで他の武器に切り替えるなどして、武器を休ませるようにしよう。

機関砲は、ミサイルやレーザーに比べると地味だが、月光なら一撃で倒す。連射可能なので、集団を殲滅するのにも向いている。

複数の月光をロックオンできるミサイルだが、弾がなくなると補充されるまで使用することができない。

レーザーは照射している間、敵をまとめてなぎ払うことができる。チャージには時間がかかるので、敵のいない間に行っておこう。

③ ダッシュを利用して時間短縮

左スティックを倒しながら⊗ボタンを押すとできるダッシュは、普通に歩くよりも速く進むことができる。時間制限があるステージなので、多用して時間を短縮しよう。ただし、ダッシュ中は武器が使用できない。近くにいる敵は体当たりで倒すことができるが、遠くにいる敵からは一方的に攻撃されてしまうので、タイミングを見て使うようにしよう。

曲がり角など敵の少ないところはダッシュの使いどころだ。連続でダッシュし、素早く通り抜けよう。

近くにいる敵は、武器では攻撃しづらいこともある。そういう時はダッシュで踏み潰してしまおう。

遠い位置に複数でいる月光は、30mm機関砲で先攻して破壊してしまうのが速い。

メタルギアRAY

リキッドの登場するメタルギアRAYをREXで迎撃する。REXの操作は脱出の時と同じで、使用できる武器は30mm機関砲、ミサイル、レーザーの3種類だ。また、距離が近くなると近接戦闘になり、体当たりやキックで転倒させると様々なアクションで追撃ができる。

シャドー・モセス：港湾部 | SHADOW MOSES : PORT AREA |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です。

遮蔽物を利用して距離を保つ

戦いが始まった直後は、REXとRAYが向かい合うような位置に立っている。そのままにしておくと攻撃されてしまうので、頭部を機銃で撃ち、RAYを後退させよう。RAYは建物を回り込んで距離を取る。建物の裏にいる時は有効な攻撃ができないが、こちらも防御がし易い。射線が通る遮蔽物の間に顔を出すまで待ち、攻撃のチャンスを待とう。

狭い場所に追撃していくと、近接攻撃の回避が難しくなる。相手の動きに合わせて向きを変える程度で、出方を見るのが得策だ。

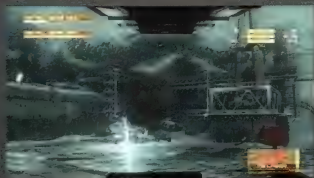
ミサイルへの防御は完璧に

ＲＡＹは遠距離にいると、間に遮蔽物がある状況でもミサイルによるロックオン攻撃を行ってくる。放っておくと大きなダメージを受けてしまうので、全弾機関砲で撃ち落とそう。また、接近に合わせて横ダッシュをすることで、回避もできる。障害物がないならこちらを使用すれば、機関砲の消費を抑えられる。

ＲＡＹのミサイルは、多少追尾してくる。横ダッシュを行う時は、ある程度引きつけて行おう。

レーザーで動きを止め、ミサイルをロックオン

レーザーは、当てれば必ず転倒させることができる。転倒時は無防備になるので、ここからミサイルに繋げるのが有効だ。転倒させるという効果はチャージレベルは低くても変わらないので、レーザーはＬＶ１で使用する。ＲＡＹが遮蔽で見えなくなったらチャージを開始し、姿が見えたら照射、その後ミサイルというコンボでLIFEを削っていこう。

遮蔽に入ったら武器をレーザーへ変更して構える。チャージレベルが２以上になったらキャンセルして、チャージし直そう。

ミサイルやレーザー、機銃で攻撃すると、ＲＡＹの装甲が落ち、攻撃されにくくなる。

ミサイルはロックオンできる部位が多い。照準を素早く動かし、なるべく多くのミサイルを発射しよう。

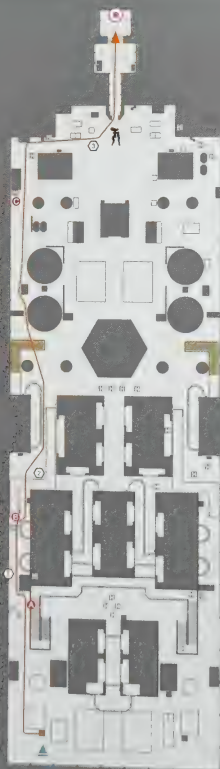
突進をかわしてカウンター

ＲＡＹに接近を許した場合は、体当たりを行ってくる場合がある。これを受けると転倒して追撃を受けてしまうので、突進してきたら横ダッシュを行い、回避しよう。突進をかわされた直後のＲＡＹは無防備になる。体当たりで転倒させ、アイコンが表示されたら△ボタンを押して、追撃を加えよう。

近接攻撃が決まってＲＡＹを転倒させることができれば、△ボタンの追撃アクションでさらにダメージを与えることが可能だ。

アウター・ヘイブンへ突入

スネークが着地したのはアウター・ヘイブンの艦首側だ。艦内に入るには、ここから艦尾にあるエレベーターまで移動しなければならない。甲板上はすでに戦闘状態に入っているため、警戒フェイズになっている。多数のヘイブン・トルーパーや月光が配置されたノーアラート狙いのプレイには最後の難関で、この後にノーアラートを妨げるステージはない。

アウター・ヘイブン：船首 | OUTER HAVEN : SHIP BOW |

H：ヘイブン・トルーパー　：月光

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 左端の通路から移動する

甲板に下りたら前方に、上方から飛び降りてくる２人のヘイブン・トルーパーが見える。彼女たちは左の通路まで下り、スネークのいる方向に移動してくるので、近づかれる前にMk.2ピストルで眠らせて、そのまま艦尾方向に進む。Aまで進むと前方に巡回兵が現れるが、艦首側には来ないので去るまで待とう。

少し待機していればヘイブン・トルーパーは移動していくので、この位置で待機し、いなくなったら先に進もう。

② 飛び出し撃ちで道を切り開く

艦の中央部は、多数のヘイブン・トルーパーが警戒している。ただし、３つの通路に分散して配置されているので、発見さえされなければ全てを相手にする必要はない。左の通路は２人が巡回しているので、Bの壁から飛び出し撃ちを行い、視界内に入った兵士から撃って無力化していこう。

敵は先に奥に現れ、２体目が手前に下りてくる。巡回ルートからは外れているので、Mk.2ピストルなら身体に当てれば充分だ。

③ カムフラ率を上げて月光の感知から逃れる

艦尾中央のエリアには月光が配置されているので、壁に沿って水密ドアを目指す。Cまで移動するとヘイブン・トルーパーが２体行く手を阻むので、まずはこれを無力化しよう。その後、さらに奥へと進むことになるが、月光の正面に出れば当然見つかってしまうので、水密ドアまではホフクでカムフラ率を高めると共に、月光の向きに気を付けて進む。

危険フェイズになっていなければ中央に月光以外は配置されない。見えない位置での動きはベースラインマップで判断しよう。

建物の上にヘイブン・トルーパーがいる。水密ドアまであと少しで見落としやすい所なので、油断は禁物。

水密ドア近くにいる月光は、後ろから足をMk.2ピストルで撃ってしばらく動きを封じておくというのも有効だ。

メリルの救出

ヘイブン・トルーパーは、5人ずつ3回に分かれて司令センター内に現れる。メリルを守るためにも、敵を全滅させて安全を確保しなくてはならない。この戦闘中はメリルが死亡してもゲームオーバーになってしまう。ただし、基本的にヘイブン・トルーパーが狙ってくるのはスネークなので、近くで戦わなければ流れ弾が当たるようなこともないはずだ。

アウター・ヘイブン：司令センター | OUTER HAVEN : COMMAND CENTER |

※このマップはイベント時のため、ヘイブン・トルーパーの位置は示しておりません。

※敵兵・アイテム・弾薬の配置については、難易度・スタンダード攻略と同様です。

① 弾薬を補充してボスに備える

司令センターに現れるヘイブン・トルーパーを撃退した後は、マンティス戦が連続して行われる。各所に弾薬やレーションが落ちているので、必要な物は拾って戦いに備えよう。主力として使っている武器の弾薬については、ドレビンショップで購入して、万全の状態でボス戦に挑めるようにしておきたい。

麻酔銃の弾薬は2ヵ所にある。※ドレビンショップでは購入できないので、忘れずに入手しておこう。

※麻酔銃の弾薬2つのうち1つは、エレベーターから出た直後の場所にある。司令センターのすり鉢状の部屋の中へ入っては戻れないので、忘れずに先に拾っておくこと。

② 外縁部に誘き寄せて敵を迎撃

中央部が低くなっている司令センターの地形を考えると、その場に留まるのはリスクが大きい。メリルを守る意味でも、早々に移動をした方がよいだろう。外縁部は内側よりも高く、柱もあるので射撃を防ぎやすい。さらに通路に沿って移動すれば包囲されるのを防ぐことができ、警戒する方向もほぼ前方に限定できるので、戦いやすくなる。

中央から外縁部に出るには、階段を使うしか道がない。ルートを読み、待ち伏せして撃退しよう。

内側にいる敵は、距離と位置を調節すれば頭部を視認できる。積極的にヘッドショットを狙っていこう。

2階にヘイブン・トルーパーが出現したら、柱の陰に隠れて狙撃を防ぎ、反撃のタイミングを計ろう。

③ 実弾を使わずに敵を倒す

この後に戦うマンティスは、司令センターに倒れているヘイブン・トルーパーの身体を操って攻撃させてくる。操られた敵が生きている場合はＣＱＣで撃退できるので、麻酔銃やＣＱＣで無力化していこう。ここでは、睡眠や気絶状態にしても近くに来た仲間に起こされることもない。ノーキルで進めて、マンティス戦の布石としよう。

近くにいる敵はそのまま接近し、直投げで倒すのが早い。ただし、反撃を受けないようタイミングには気を付けよう。

麻酔銃なら身体に一発当てておくだけで、時間が経てば眠ってくれる。これを利用して一撃離脱での攻撃が有効だ。

外縁部以外の通路は狭いのでスタングレネードも使いやすい。射線が通ってなくても使えるのが魅力だ。

スクリーミング・マンティス

マンティスは、メリルやヘイブン・トルーパーを操り人形のように操ることができる。攻撃だけでなく自分の盾にすることもあるので、ノーキル狙いなら注意する必要がある。BIGBOSSを狙うならここが最後の難関だ。回復アイテムも使わずに撃破しよう。

アウター・ヘイブン：司令センター | OUTER HAVEN : COMMAND CENTER |

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

マンティス人形に攻撃を集中

注射器を使えばマンティスの能力は破れるが、通常の方法でダメージを与えることはできない。彼女を倒すには、マンティス人形を奪う必要がある。この人形を入手するには、マンティスが右手で操る人形に攻撃を当てて、糸を切る必要がある。ぐずぐずしていると操られたヘイブン・トルーパーにも攻撃されて厳しいので、人形に攻撃を集中させよう。

マンティスが人形を落とすまでには、何発か攻撃を当てなければならない。地面に人形が落ちたらマンティスよりも早く拾うのだ

攻撃範囲の広い武器で戦う

攻撃目標となる人形は小さいので、攻撃範囲が広く攻撃が当てやすいレールガンやショットガン系を選択しよう。ただし、レールガンは、盾にされているメリルにフルチャージで当たると、一撃でLIFEをゼロにしてしまう。M870 CUSTOMで空気弾を使えば安心だ。

ショットガンの弾は散弾なので、遠距離から照準の中に入れて撃つだけで、高確率で命中させることができる。

メリルの自殺を阻止

人形にある程度攻撃を当てると、マンティスはメリルを操り出す。放っておくと攻撃されるので、ＣＱＣ直投げもしくは拘束しての注射器か、非殺傷系武器で攻撃し、糸を切ってしまおう。ただし、デモでメリルに銃口が向けられた場合は、放っておくと自殺してしまう。最優先で糸を切るようにしよう。

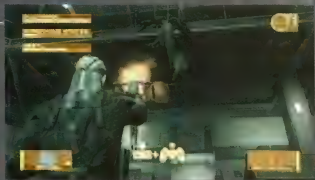
戦いが長引けばマンティスは何度でもメリルたちを操り出すので、短期決戦で勝負をつけるのが望ましい。

ナイフ攻撃を回避する

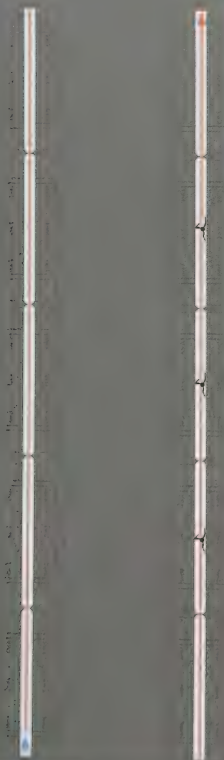
マンティス戦前のヘイブン・トルーパー戦で殺傷していなければ、操られた彼女たちの糸をＣＱＣなどで切ることができる。操られた兵士を放置していると、スネークへの攻撃は激しさを増すばかりだが、積極的に糸を切っていけば、被ダメージを減らし、回復アイテムの使用も控えることができる。

回復アイテムの使えないBIGBOSS狙いなら、ダメージを減らすことができるこの戦術は、大きな意味を持つはずだ。

人形の回収は最優先で行う

何度もマンティス人形に攻撃していると、糸が切れてフロアに落ちてくる。放置しているとマンティスに拾われてしまうので、最優先で回収に向かおう。マンティス人形を拾ったらすぐに装備して亡霊を当て、L1を押したままコントローラを前後に傾ければ、ダメージを与えることができるのだ。

亡霊を当てた後は、L1ボタンを押しっぱなしでよい。つい離しがちになるので忘れないようにしよう。

G.Wサーバールームへ

司令センターを通り抜けると、目的地であるG.Wサーバールームまでは一本道になっている。最初の方の通路は敵が配置されていないが、メリルとジョニーが合流した後の通路では、大量の仔月光が道を塞いでいる。ここまで来れば、ノーキルやノーアラートを気にする必要はない。回復アイテムを使わずに、ひたすら早く通り過ぎることを考えるのだ。

※武器・アイテム・弾薬の配置については、第3章・スタンダード攻略と同様です

① 範囲武器で仔月光を撃ち減らす

仔月光の攻撃は、取り付いての電撃と射撃による遠距離攻撃の2種類だ。単体では怖くないが、迂回のできない狭い通路に数が揃えばなかなか厄介な存在になる。ローリングを連続で行って強引に突破してしまってもよいが、攻撃しながら行くなら、グレネードランチャーやレールガンなどで集まっているところを一掃してから、先に進もう。

仔月光に取り付かれた直後で画面下に「L」と表示されていない時なら、ローリングで振り払うことが可能だ。

仔月光を破壊するなら、進行の妨げになるものだけにしておこう。むやみに交戦を続けるとダメージを受けることになりかねない。

仔月光は倒しても無限に出現する。ある程度少なくしたら、敵数の少ないうちに突破しよう。ここで無駄に時間を使う必要はない。

② チャフを使って仔月光を撹乱

ここまでに入手したチャフグレネードが残っていれば、使用することで仔月光を撹乱して安全に突破することが可能だ。制限時間は短いが、2発あれば突破には十分な時間が稼げる。1発でもおおよそ2つは、扉を抜けることができるので、強引に突破するよりも格段に楽だ。この先に使用する機会もないので、持っているなら使ってしまうとよい。

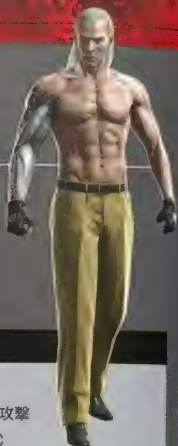
途中にはリゲイン。があるので、チャフグレネードを1個でも使えばクリアだけが目的なら回復しながら突破することができる。

チャフグレネードはドレビンショップで購入できない。BIGBOSSの称号を目指すなら、このために最低2つは残しておきたい。

マイクロ波通路に入れば、後は一心に進むのみだ。どんなに傷ついても立ち止まることなくゴールを目指せ。

リキッド・オセロット

リキッドとの決闘は４つのフェイズに分かれている。フェイズが進むごとに攻撃パターンが変わるので、それぞれ適切な対処を行っていこう。最終フェイズになると回避もガードもなく、ただひたすら殴り合うだけの戦いになる。ここまでくれば決着はすぐそこだ。

アウター・ヘイブン：セイル上部 | OUTER HAVEN : SAIL |

！ リキッド戦の操作方法

左スティック…移動
右スティック…カメラの移動
△ボタン…特殊アクション
×ボタン…ダッキング／ダッシュ

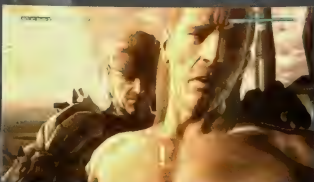
L1 ボタン…ガード
R1 ボタン…短く押す：打撃攻撃
長く押す：CQC
（左スティックを倒すと投げ）
ガード時：強ストレート
ダッシュ時：リバーブロー

フェイズ1 攻撃を見切って連続攻撃を当てる

フェイズ１は打撃が中心の戦いだ。リキッドは、打撃攻撃と体当たりを織り交ぜて攻撃してくる。パンチはガードかダッキングで、体当たりは横へのダッシュでそれぞれ回避し、無防備になったところを打撃攻撃で削っていこう。反撃で行う打撃攻撃は、４発目の蹴りを回避されると攻守が入れ替わる。その場合はしっかりガードし、反撃の機会を待とう。

リキッドの打撃攻撃は、3、4発目の大振りの攻撃をダッキングでかわすと反撃のチャンスが訪れる。

フェイズ1 体当たりを見切ってCQCに繋げる

リキッドが身体を沈め、力を溜める動きを見せたら体当たり攻撃をしてくる合図だ。この攻撃はパンチなどよりも威力が強く、１発で転倒させられてしまうという特徴がある。ただし、攻撃の始めに隙があるのでダッシュで左右にかわし、接近してからR1ボタンを長く押してCQCで反撃に持っていこう。攻防を制せば、LIFEを削ることができる。

画面下にボタンが現れたら同じ物を押す。もしタイミングが合わないと、CQCを外されて攻撃のチャンスを逃すことになる。

フェイズ2 右強ストレートを回避

フェイズ2になるとリキッドは、通常の打撃攻撃に加えて強烈な右強ストレートを繰り出してくるようになる。これを回避しそこねると一撃で大ダメージを負ってしまうので、確実に回避しよう。攻撃のモーションは体当たり以上に大きいので横ダッシュでかわし、カウンターで攻撃を決めよう。

右ストレートは踏み込みが大きいので後ろへの回避は危険だ。モーションに入ったら横ダッシュで回避しよう。

フェイズ2 LIFEは挑発で回復

リキッドは攻撃を決めた後、スネークが起きあがる時に挑発をすることがある。この時に△ボタンを押してこちらも挑発を仕返すと、LIFEを回復することができるのだ。戦いはフェイズ2が終わってもまだ続く。必殺の右ストレートを受けるなどで劣勢になったら、これを利用して挽回を計ろう。

挑発はスネークだけではなくリキッドのLIFEも回復させる。基本的に使うのは、劣勢になった時だけの方がいいだろう。

フェイズ3 ジャブはガードで凌ぐ

フェイズ3のリキッドは、打撃攻撃とＣＱＣで攻めてくる。打撃攻撃は、大振りの攻撃があまりなく、反撃に移れるタイミングも少ない。最初は軽いジャブから入ってくるので、ガードしてダメージを防ごう。攻撃は、肘をかわした直後に行う。打撃攻撃かＣＱＣを仕掛け、ダメージを与えるのだ。

フェイズ３では打撃攻撃の３発目に○ボタンを押すことで、威力の高い頭突き攻撃を行うことが可能だ。

フェイズ3 拘束されたら反撃を狙う

リキッドが構えを変えたら、ＣＱＣを仕掛けてくる合図だ。不用意な打撃攻撃を出せば、ＣＱＣで拘束されてしまう。ただし、拘束された後も反撃のチャンスはある。画面下に出てくるボタンをタイミングよく押して、攻撃を受ける前に抜け出せたり、攻守を入れ替えられることもあるので狙っていこう。

※EXTREMEではフェイズ4のリキッドから反撃が出やすいので、気を抜かないこと。

フェイズ3が終われば、後はフェイズ4のみ。間合いに注意しながらただひたすら相手よりも先に殴って行けば勝利を手にできる。※

COLUMN 04

戦場カメラマン講座 ①

ゲーム中アイテムの、デジタルカメラを使うことで気軽に写真撮影が行える。撮った写真はタイトルメニューのPHOTO ALBUMで閲覧および加工が可能だ。色々な写真を撮って楽しんでみよう。

スネーク、戦場カメラマンになる

最初はデジタルカメラで自由に写真が撮れること自体が楽しいのではないだろうか。まずは写真撮影に慣れるために、身近な風景や人物から撮ってみよう。リアルに作りこまれた各ステージは刻一刻と変化していて、それらをただ撮影するだけでも十分に絵になるはずだ。

中東での風景写真を撮ってみた。リアルな戦場でカシャリとシャッターを切る。気分はまさに戦場カメラマンだ。

戦場カメラマン・スネークは、PMC兵を物ともせずにシャッターを切る。ジャーナリズムを優先した勇敢な行動だ。

爆撃で吹っ飛んでひっかかったのか。それとも吊られたのだろうか。戦争の悲惨さを訴えるにはあまりにも十分な1枚だ。

南米のきれいな景色を写真に収めてみた。空気の冷たささえ感じられそうなほどにリアルな風景写真を撮ることができた。

反政府軍の民兵がPMC兵に捕まっているところを撮影してみた。彼らはこれからどのような処置を受けるのだろうか。

南米の奥地の大きな邸宅を撮影してみた。広い庭や壁にかかった絵画などから察するにかなりの豪邸だ。

番外編　ミッションブリーフィング中の光景

※下の写真はゲーム内のデジタルカメラで撮影することはできません。

ここで紹介するのは、上記のカメラで撮影することができない、ミッションブリーフィング中に見ることができる光景をいくつか紹介しておきたい。ミッションブリーフィング中はMk.II（Mk.III）視点で機内を自由に動き回ることができる。階段を上って2階に行くことも可能だ。アイテムを入手できたり、至るところに細やかな演出があるので、重要な会話に耳を傾けながらもぜひ隅々までチェックしてほしい。

「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」仕様の壁紙だ。そのほかのモニターにも細かい演出があり、ニヤリとさせられる。

2階にはプレイステーション3が置かれている。まだモニタには繋がれていないようだ。サニーが遊ぶのだろうか。

2階でサニーがPSPをプレイしている。はっきりとは見えないが、「夢大陸アドベンチャー」をプレイしている。

キッチンの上には、ガーコアラームクロックが置かれている。ガァガァと鳴く声が印象的だ。

第5章　やりこみ情報

全称号獲得への道 COLLECT ALL CODENAMES

全称号条件一覧

No.	称号	条件	獲得アイテム
1	BIGBOSS	難易度 THE BOSS EXTREME／プレイ時間 5時間以内／危険フェイズ回数 0 殺傷人数 0／コンティニュー回数 0／ライフ回復アイテム使用数 0／特殊アイテム 未使用	パトリオット／BIGBOSS (ipod®) BIGBOSS（フェイスカム） 無限バンダナ ステルス迷彩
2	FOXHOUND	難易度 BIGBOSS HARD以上／プレイ時間 5時間30分以内／危険フェイズ回数 3回以内 殺傷人数 0／コンティニュー回数 0／ライフ回復アイテム使用数 0／特殊アイテム 未使用	ソー .45-70／無限バンダナ
3	FOX	難易度 SOLID NORMAL以上／プレイ時間 6時間以内／危険フェイズ回数 5回以内 殺傷人数 0／コンティニュー回数 0／ライフ回復アイテム使用数 0／特殊アイテム 未使用	D.E.(L.B.)／無限バンダナ
4	HOUND	難易度 NAKED NORMAL以上／プレイ時間 6時間30分以内／危険フェイズ回数 10回以内 殺傷人数 0／コンティニュー回数 0／ライフ回復アイテム使用数 0／特殊アイテム 未使用	17式拳銃／無限バンダナ
5	MANTIS	プレイ時間 5時間以内／危険フェイズ回数 0／コンティニュー回数 0 ライフ回復アイテム使用数 0	ステルス迷彩
6	WOLF	コンティニュー回数 0／ライフ回復アイテム使用数 0	—
7	RAVEN	プレイ時間 5時間以内	—
8	OCTOPUS	危険フェイズ回数 0	ステルス迷彩
9	BEAR	CQC回数 100回以上	—
10	EAGLE	ヘッドショット回数 150人以上	—
11	ASSASSIN	ナイフで敵を倒した回数 50 人以上／CQC 回数 50 回以上 危険フェイズ回数 25 回以内	ALTAIR（服）
12	PIGEON	殺傷人数 0	無限バンダナ
13	BLUE BIRD	民兵にアイテムを上げた回数 50回以上	—
14	HAWK	民兵にほめられた回数 25回以上	—
15	LITTLE GRAY	武器取得種類数 69種類（1911カスタムを除いた場合）。もしくは70種類	—
16	ANT	ボディチェック回数 50回以上	—
17	GIBBON	ホールドアップ回数 50回以上	—
18	TORTOISE	ダンボール・ドラム缶装備時間 1時間以上	—
19	RABBIT	雑誌・感情本のページめくり回数 100回以上	—
20	BEE	敵兵注射回数と敵兵スキャニング回数 50回以上	—
21	GECKO	壁への張り付き時間 1時間以上	—
22	SCARAB	転がり回数 100回以上	—
23	FLOG	ローリング・横ローリングの回数 200回以上	—
24	INCH WORM	ホフク時間 1時間以上	—
25	LOBSTER	しゃがみ時間 2時間30分以上	—
26	HYENA	武器拾得回数とアイテム拾得回数 400回以上	—
27	HOG	コンバットハイ回数 10回以上	—
28	PIG	ライフ回復アイテム使用数 40回以上	—
29	COW	危険フェイズ回数 100回以上	—
30	CROCODILE	殺傷人数 400人以上	—
31	GIANT PANDA	プレイ時間 30時間以上	—
32	SCORPION	危険フェイズ回数 75回以内／殺傷人数 250人以内／コンティニュー回数 25回以内	—
33	TARANTULA	危険フェイズ回数 75回以内／殺傷人数 251人以上／コンティニュー回数 25回以内	—
34	CENTIPEDE	危険フェイズ回数 75回以内／殺傷人数 250人以内／コンティニュー回数 26回以上	—
35	SPIDER	危険フェイズ回数 75回以内／殺傷人数 251人以上／コンティニュー回数 26回以上	—
36	JAGUAR	危険フェイズ回数 76回以上／殺傷人数 250人以内／コンティニュー回数 25回以内	—
37	PANTHER	危険フェイズ回数 76回以上／殺傷人数 251人以上／コンティニュー回数 25回以内	
38	LEOPARD	危険フェイズ回数 76回以上／殺傷人数 250人以内／コンティニュー回数 26回以上	—
39	PUMA	危険フェイズ回数 76回以上／殺傷人数 251人以上／コンティニュー回数 26回以上	
40	CHICKEN	プレイ時間 35時間以上／危険フェイズ回数 150回以上／殺傷人数 500人以上 コンティニュー回数 50回以上／ライフ回復アイテム使用数 50回以上	—

※基本的にその周に取得した称号の中で番号の若い方が優先して最終結果の代表称号として表示される。ただし、LITTLE GRAYは最終称号として取得するまでがこの優先度
CHICKENは20（BEE）と21(GECKO)の間の優先度で判定される。

※無限バンダナは殺傷人数が0の時、ステルス迷彩は危険フェイズ回数が0の時、それぞれ入手できる。

称号獲得の3つのポイント

称号の獲得には、本編のクリアが必須になるため、全称号を獲得するとなれば相当な回数をプレイしなければならない。また、難易度による条件がついている物もあるため、ある程度のプレイヤーの熟練も前提条件となる。ここでは効率よく全称号を手に入れるためのポイントをまとめてみた。全称号獲得に挑戦する人は参考にしてほしい。

POINT 1 複数の称号をまとめて獲得

称号の獲得条件は様々だが、中には重複している物もある。これらは条件さえクリアすれば、1度のプレイでまとめて入手することが可能になっているのだ。条件を事前に把握しておけば、これを利用してプレイ回数を大幅に減少させることができる。

高難度の称号は、他の称号の条件を兼ねていることが多い。全称号の条件を確認して、1度のプレイで複数の入手を目指そう。

POINT 2 低難易度を活用する

難易度の縛りがついているのは、獲得優先度上位の4つの称号だけだ。それ以外の称号については、難易度を低くしてプレイした方が敵も弱く、プレイ中の苦労の度合いは格段に軽くなる。また、プレイ時間についても大幅に短縮できる。プレイの負担を減らすためにも、WOLF以降の称号についてはLIQUID EASYでプレイしよう。

難易度別の取得可能称号

難易度	獲得可能称号
THE BOSS EXTREME	BIGBOSS
BIGBOSS HARD以上	FOX HOUND
SOLID NORMAL以上	FOX
NAKED NORMAL以上	HOUND
LOQUID EASY以上 （難易度無関係）	WOLF／RAVEN／OCTOPUS／BEAR／EAGLE／ASSASIN／PIGEON／BLUE BIRD／HAWK／LITTLE GRAY／ANT／GIBBON／TORTOISE／RABBIT／BEE／GECKO／SCARAB／FLOG／INCH WORM／LOBSTER／HYENA／HOG／PIG／COW／CROCODILE／GIANT PANDA／SCORPION／TARANTULA／CENTIPEDE／SPIDER／JAGUAR／PANTHER／LEOPARD／PUMA／CHICKEN

POINT 3 LOAD GAMEを利用する

優先度の高い称号を狙う時に障害となるのが死亡や発見でやり直さなくてはならないコンティニュー0や危険フェイズ回数0などだろう。ただし、LOAD GAMEで中断したところから始めれば最初からやり直す必要はない。もしものために、セーブはこまめに取っておこう。

高難易度の縛りがある称号は、ライフ回復アイテム使用数0も厳しい。ボス戦の前などのセーブは必須だ。

条件ごとの考察

称号獲得に必要な条件は多数あるが、ほしい称号を狙ってプレイするには、クリア方法を知っておく必要がある。ここからは、各条件をクリアするための方法や注意点などについて考察していく。各称号を条件ごとに分類した表も共に掲載しているので、1度のプレイでまとめて称号をゲットしようという時などにも参考にしてほしい。

CASE 1 基本条件系

基本条件系では、全てのプレイに共通する基本的な事柄に縛りを与えている条件を分類している。短時間クリアや危険フェイズ不可の完全スニーキングミッションなど、プレイスタイルに影響を与える物が多数存在する。また、ライフ回復アイテム使用不可のように、プレイヤーに高度なプレイスキルを求めることになる条件も多い。

プレイ時間

ゲームクリアまでの総プレイ時間が条件となる。GIANT PANDAとCHICKENを除けば基本的にスピードが求められる項目で、如何に効率よくプレイを進められるかがクリアの鍵になる条件だ。スピードプレイはステージへの熟達がなければ難しいが、プレイ時間の中には、ポーズ中やデモを見ている時間も含まれている。なるべくポーズを使わないことやデモを全てスキップするということを心掛ければ、かなりの時間を節約することが可能だ。特に高難易度の縛りもある称号を狙っていく場合は、時間のかかりがちなボス戦などを含め、時間配分を考えてプレイしていこう。

関連する称号

称号	条件
BIGBOSS、MANTIS、RAVEN	5時間以内
FOXHOUND	5時間30分以内
FOX	6時間以内
HOUND	6時間30分以内
GIANT PANDA	30時間以上
CHICKEN	35時間以上

スキップ不可の項目

- オープニング…15分程度
- エンディングの一部
  （ラストシーン）…5分程度
- スタッフロール
  （2種類とも）…あわせて15分程度

危険フェイズ回数

ボス戦などの必ず発見される場合を除いて、敵に発見された回数（危険フェイズになった回数）が条件となる。多さを求められる物と少なさを求められる物があるが、前者に関してはひたすら発見されることを繰り返せばいいので、回数さえ忘れなければ問題ない。後者に関しては、少なくなればなるほど条件が厳しくなる。危険フェイズ0を達成するには敵の配置や動きを考えて、ステージ突破のルートを探し出さなくてはならない。ただし、敵を倒すのは問題ないので、遠距離からの狙撃で発見される前に倒すのはありだ。

関連する称号

称号	条件
BIGBOSS、MANTIS、OCTOPUS	0
FOXHOUND	3回以内
FOX	5回以内
HOUND	10回以内
ASSASSIN	25回以内
SCORPION／TARANTULA／CENTIPEDE／SPIDER	75回以内
JAGUAR、PANTHER、LEOPARD、PUMA	76回以上
COW	100回以上
CHICKEN	150回以上

殺傷人数

クリアまでに殺傷した敵の数が条件となる。ただし、地雷やドラム缶での爆死、水死、引火による焼死、共に戦っている仲間が殺した場合など、自分で直接手を下さない場合は含まれない。非殺傷を目指すなら、基本的に実弾系の武器を使うのはＮＧなので、敵との交戦はできる限り避けるべきだろう。頼りとするのはスニーキングの技術と麻酔銃となる。特に麻酔銃は、時間が経つと目覚めるとはいえ遠距離から敵を無力化できるので、心強い味方となる。ＣＱＣで気絶させた敵に関しても、麻酔銃で撃てば睡眠状態になり、起きても発見されることはなくなるので、撃ってから移動しておくと安心だ。逆に多人数殺害を目指すなら、敵の増援が多いポイントで待ち伏せするといい。

関連する称号

称号	条件
BIGBOSS ／FOX HOUND ／FOX ／HOUND ／PIGEON	0
SCORPION ／CENTIPEDE ／ JAGUAR ／LEOPARD	250人以内
TARANTULA ／SPIDER ／ PANTHER ／PUMA	251人以上
CROCODILE	400人以上
CHICKEN	500人以上

殺傷人数に含まれないパターンとその例

- 直接手をくださない場合
  （例：眠らせた敵が、元々設置されていた地雷に倒れ込んで爆発し、死亡する）
- 仲間が敵を倒した場合
  （例：ラットパトロール・チーム01がヘイブン・トルーパーを倒す）

非殺傷を目指す場合は誤射が怖いので、実弾系の武器は装備から外し、基本的に封印しておいた方がいい。

敵との戦闘を極力避けるためにも、スニーキングプレイは基本だ。どうしてもという場合は麻酔銃を使おう。

ACT2の送電施設は、制圧するまで増援が次々と現れる。殺傷数を稼ぐなら、是非とも利用したいステージだ。

敵を殺すのに銃器を使うと弾薬を確保するのが大変だ。だが、備え付けの武器なら弾切れを心配せず敵を倒せる。

コンティニュー回数

コンティニューの回数が条件となる。BIGBOSSを始めとするコンティニュー回数０が条件の称号を狙う場合は、死んだ時にそのステージから再開することができなくなる。ただし、事前にセーブしておけばロードでやり直すことができるので、こまめなセーブを行うようにしよう。

関連する称号

称号	条件
BIGBOSS ／FOXHOUND ／FOX ／HOUND ／MANTIS ／WOLF	0
SCORPION ／TARANTULA ／ JAGUAR ／PANTHER	25回以内
CENTIPEDE ／SPIDER ／ LEOPARD ／PUMA	26回以上
CHICKEN	50回以上

ライフ回復アイテム使用数

レーションやリゲインR など、ライフを回復させるアイテムを使用する回数が条件となる。CHICKENやPIGを目指す場合は、使用する分回収しなくてはならないが、取り逃しさえ気を付ければ問題ない。使用数０を目指す場合は、できる限り被弾を抑えた上で、ホフクやしゃがみによる回復を活用したり、ブリーフィングなど自動的にライフが回復するポイントを覚えておくとよい。

関連する称号

称号	条件
BIGBOSS／FOXHOUND／FOX／HOUND／MANTIS／WOLF	0
PIG	40回以上
CHICKEN	50回以上

ライフを回復するポイント

・各ＡＣＴのブリーフィング時
・しゃがみやホフク姿勢をとった時

特殊アイテム

無限バンダナとステルス迷彩、このふたつのスペシャルアイテムを使用しないことが条件となる。これらのアイテムは、攻略の際に非常に便利だが、優先度上位の４つの称号を狙う場合は、必ず未使用が条件となるので注意しよう。逆にこれ以外の称号を目指す時は、使用しても問題ないということになる。どんどん利用して、攻略の助けにするといいだろう。

関連する称号

称号	条件
BIGBOSS／FOXHOUND／FOX／HOUND	未使用

特殊アイテムリスト

装備品	無限バンダナ／ステルス迷彩

CASE 2 武器・アイテム入手系

手に入れた武器・アイテムの種類や、入手した回数が条件となるカテゴリーだ。どちらも難易度自体はそれほど高くないものの、達成するには多少根気がいる内容になっている。ただし、他の条件とはかぶらないものが多いため、同時進行は比較的容易だ。条件だけを覚えておいて、別の条件を狙うついでに進めておくのが効率的だろう。

武器取得種類数

69種類登場する武器を、全て入手することが条件となる。ただし、1911カスタムをパスワードで入手した場合は、70種類の入手が必要になるので間違えないよう注意しよう。入手場所については、P.513を参照してほしい。

関連する称号

称号	条件
LITTLE GRAY	69種類（1911カスタムを除いた場合）。もしくは70種類

武器拾得回数とアイテム拾得回数

武器とアイテムを拾った回数が条件となる。この条件を持っているのはHYENAのみで、400回以上がクリアには必要になる。敵からアイテムを入手できるホールドアップ回数やボディチェック回数などと同時に進めると効率がよい。

関連する称号

称号	条件
HYENA	400回以上

CASE 3 戦闘系

このカテゴリーには、条件達成に戦闘技術が必要となる条件をまとめてみた。ＣＱＣの使用やヘッドショットなど、プレイスキルが必要となる物が多いが、基本条件系以外とは条件が背反しないので、時間をかけてまとめてやってしまうとよいだろう。

ＣＱＣ回数

ＣＱＣの成功回数が条件となる。必ずしも相手を無力化する必要はなく、敵を拘束しただけでも１回と見なされる。そのため、敵を何度も拘束したり、直投げしたら起こすという行動を繰り返したりするのが、効率のよいやり方となっている。

関連する称号

称号	条件
ASSASSIN	50回以上
BEAR	100回以上

ナイフで敵を倒した回数

ナイフを使った攻撃で敵を無力化した回数が条件となる。ナイフでの斬りつけやＣＱＣで止めを刺すのはもちろんだが、スタンナイフの電撃で気絶させたものもカウントされるので、繰り返し気絶させていけば大量の獲物を探す必要はなくなる。

関連する称号

称号	条件
ASSASSIN	50人以上

ホールドアップ回数

敵をホールドアップした回数が条件となる。この条件をクリアする場合は、ホールドアップ後に倒さないで逃がすと危険フェイズになってしまって効率が悪い。Mk.22ピストルなどで眠らせてから離れるようにしよう。

関連する称号

称号	条件
GIBBON	50回以上

ボディチェック回数

敵のボディチェックを行った回数が条件となる。ボディチェックは、ホールドアップの後に行えるアクションなので、ホールドアップ回数とセットでやっていくとよいだろう。ANTの称号獲得には、50回が必要になる。

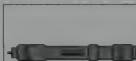
関連する称号

称号	条件
ANT	50回以上

敵兵注射回数とスキャニング回数

敵に注射器を使用した回数、およびスキャニングプラグで敵のスキャニングを行った回数が条件となる。スキャニングプラグは、『ＭＧＯ』を１０時間以上プレイするとドレビンショップで購入できるようになる装備で、どちらも使用するには、ＣＱＣで敵を拘束しなくてはならない。

関連する称号

称号	条件
BEE	50回以上

スキャニングプラグの使い方は、基本的に注射器と変わらない。ＣＱＣの後に○ボタンを押すことで、使用することができる。

ヘッドショット回数

ヘッドショットで敵を無力化した回数が条件となる。ピンポイントで部位を狙わなくてはならないため、やはりズームができるスナイパーライフル系の銃が使いやすい。もちろん、殺した場合だけでなく、麻酔銃で眠らせてもカウントされる。

関連する称号

称号	条件
EAGLE	150人以上

スナイパーライフルは発射音の大きい物が多い。VSSなどの消音装置付きの武器を使用するようにしよう。

腕に自信があれば、ハンドガンなどズームできない武器を使用してもよい。ただし、外した時のことを考えると麻酔銃の方が安全だ。

コンバットハイ回数

コンバットハイ状態になった回数が条件となる。コンバットハイ状態は、危険フェイズ中に100発以上の銃弾を撃たなければなることができないので、敵との交戦が不可欠だ。

関連する称号

称号	条件
HOG	10回以上

CASE 4 対民兵系

このカテゴリーには、民兵や反政府軍の兵士に対する行動が関係する条件を集めた。民兵はACT1、反政府軍はACT2でしか登場しないので、彼らが出現するどちらかのステージで条件を満たす必要がある。ただし、英雄度が低い状態では攻撃されてしまって危険なうえ、効率もよくない。まずは、英雄度を上げて友好関係になるところから始めるのが無難だ。

民兵にアイテムを上げた回数

民兵や反政府軍兵にレーションを上げた回数が条件となる。ただし、必要回数が多いので配置されている物はもちろん、敵が持っている物を奪うことも考えなければならない。

関連する称号

称号	条件
BLUE BIRD	50回以上

民兵に誉められた回数

民兵や反政府軍兵の援護をして誉められた回数が条件となる。この条件を満たすには、当然ながら戦闘状態にあるステージに行く必要がある。ACT2の送電施設などがお勧めだ。

関連する称号

称号	条件
HAWK	25回以上

CASE 5 反復行動および時間経過系

アクションを反復した回数や規定の時間行うことを条件とするのが、このカテゴリーだ。ここの条件を満たすために最も重要となるのは、根気と言っても差し支えないだろう。

ホフク時間／しゃがみ時間／壁への張り付き時間／段ボール・ドラム缶装備時間

各アクションを行ったままでの時間経過が条件となる。各条件を満たすには、敵の出現しない場所を探してひたすらそのアクションを行っていればよい。特にLOBSTERの条件であるしゃがみ時間については2時間30分もあるので、時間を計って放置しておくというのが無難なところだ。かかる時間さえ気にしなければ、この項目の条件は1周で網羅することもできる。

関連する称号

●ホフク時間

称号	条件
INCH WORM	1時間以上

●しゃがみ時間

称号	条件
LOBSTER	2時間30分以上

●壁への張り付き時間

称号	条件
GECKO	1時間以上

●段ボール・ドラム缶装備時間

称号	条件
TORTOISE	1時間以上

転がり回数／ローリング・横ローリング回数／雑誌・感情本のページめくり回数

各アクションを規定回数を超えて行うことが条件となる。これについても上記の時間経過系と同じように、敵の来ない場所でひたすらアクションを行っていればクリアすることができる。少し違うのはプレイヤーの操作が必要になることだ。放置するという訳にも行かず、根気よく回数を重ねる必要がある。ただし、条件クリアに集中すれば、かかる時間は時間経過系よりも短くて済むのだ。

関連する称号

●転がり回数

称号	条件
SCARAB	100回以上

●ローリング・横ローリングの回数

称号	条件
FLOG	200回以上

●雑誌・感情本のページめくり回数

称号	条件
RABBIT	100回以上

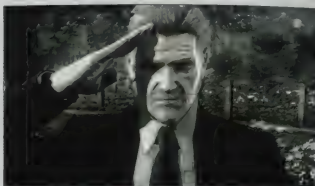
! 優先度の高い称号が入手できない人は……

優秀称号（P380のNo.1～8）の条件はどれも厳しい。優秀称号の獲得を目指す人には、こまめなセーブの活用をお勧めする。今作は称号条件にセーブ回数がないため、チェックポイントごとにセーブをすれば、ロード時のロスを最小限に抑えられる。セーブデータは100個まで保存できるので数の方は充分だ。少しずつでも挑戦を繰り返せば、いつかBIGBOSSの称号も獲得できるだろう。

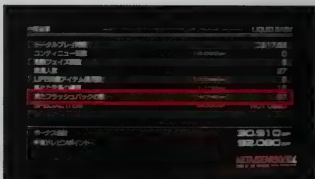
高難易度のボス戦は、常に死と隣り合わせの状態だ。だが、たとえ失敗してもそれは敗北ではない。諦めた時が敗北だと心得よう。

フラッシュバック リスト | FLASHBACKS

スネークの脳裏に蘇る、忘れがたき過去の数々

ミッション・ブリーフィングやポリゴンデモ中、画面右上に「◎」が表示されることがある。この時に◎ボタンを押すと、スネークや登場人物達が過去の事件や人物を思い出し、瞬間的なフラッシュバック映像が発生する。なお同じシーンの同じフラッシュバックを見たとしても、「見たフラッシュバックの数」は増えないが、次の周でもう１度見た場合、その分回数は増えるので覚えておこう。

フラッシュバックは、「◎」が表示されている間に◎ボタンを連打することで、関連した複数の映像を見ることができる。画面右上に表示が現れるタイミングに気を配ろう。

フラッシュバックがプレイに与える恩恵

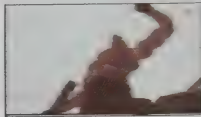
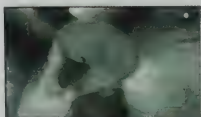
フラッシュバックは、プレイヤーに登場人物の過去を垣間見せたり、重要なシーンの映像を見せることで伏線を意識させるなど、物語の演出上効果的な役割を果たしている。さらに、「見たフラッシュバックの数」によってドレビンポイントが加算されるという恩恵もあるのだ。何周もプレイして、フラッシュバックを何度も見ることにより、見た回数はさらに加算されていくので活用したい。

見たフラッシュバックの数が、各ＡＣＴ終了時の結果報告画面に表示される。フラッシュバックを見ていれば見ているほど、ドレビンポインが加算されるようになっている。

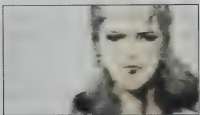
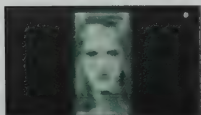
ACT 1

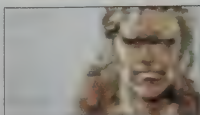
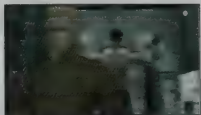
墓の前で敬礼するネイキッド・スネーク

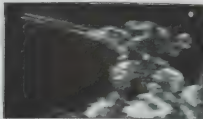
冒頭、スネークが墓地にたたずみ物思いにふけるシーンで、かつてザ・ボスの墓の前で敬礼したネイキッド・スネークの姿を見ることができる。

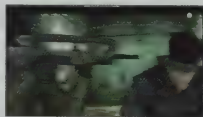
■ オタコン、登場

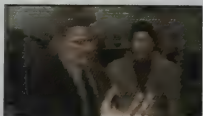
墓地にオタコンが到着する。スネークとオタコンの会話中に「MGS1」のシーンのいくつかが回想される。FOXDIEのことを回想しているようだ。

■ かつてのナオミ・ハンター

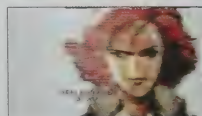
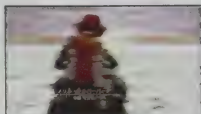
スネークとオタコンの会話が進む中、ナオミ・ハンターの名前が出てくることで過去のシーンが思い起こされる。

■ リキッド・スネークに思いを馳せる

スネークはヘリコプターに乗り込み、キャンベルと合流する。キャンベルとの会話の途中で、リキッド・スネークを思い起こしたフラッシュバックが発生する。

Mk.Ⅱとの出会いでメタルギアを思い出す

スネークは、オタコンの導きによりMk.Ⅱと出会う。その夢を見た時に脳裏をよぎったのは、かつて遭遇したメタルギアＲＥＸと、小島秀夫監督の初期作品『スナッチャー』に登場したmk-Ⅱの姿だ。

シャドー・モセス島でのやりとり

ジョニーと出会い、「新米だ」と挑発するスネークは、かつてシャドー・モセス島でメリルと同じようなセリフのやりとりがあったことを思い出しているようだ。

！ ゲームオーバー時のフラッシュバック ①

スネークが志半ばにしてミッションを失敗し力尽きた時も、フラッシュバックによる演出が入る。一度ゲームオーバーになる度に10点以上のフラッシュバックが発生し、今までに見たポリゴンデモを回想する。ここではその一部を抜粋して掲載しよう。

■ メリル・シルバーバーグとの再会

中東のアドヴェント・パレスで、スネークはメリル・シルバーバーグと再会する。スネークの胸に去来するのは、シャドー・モセス島で出会った頃のメリルの姿だ。

■ 慌てて逃げるジョニー

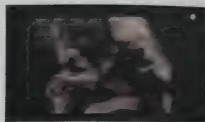
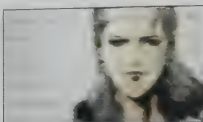
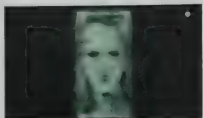
ジョニーを見たスネークは、ドラム缶の中に隠れて用を足そうとしていた情けない男のことを思い出す。それが今目の前にいるジョニーなのだ、ということに気付いたのだ。

! 隠し主観モードで気力回復

ポリゴンデモ中の特殊仕様にはフラッシュバックのほかに主観モードがある。通常は画面左上に「L1」と表示されている時にしかできない主観モードだが、いくつかの箇所では表示がなくても主観モードになる。南米でのナオミとの会話中に2箇所あり、アウターヘイブン内でのサイコ・マンティス登場時に1カ所ある。ナオミの主観モード時は気力ゲージが回復する。

ナオミにショックなことを言われて気力が下がっても大丈夫。ここでナオミの胸を揉んでおけば、バッチリ気力回復だ。

■ナオミ・ハンターの登場

スネークは、リキッドの傍にいるナオミ・ハンターの姿を確認する。憂いを帯びたその表情を見つめながら、過去のナオミに思いを馳せるのだった。

ACT 2

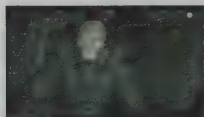
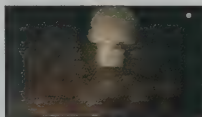
■中東で起きたことを振り返るスネーク

ミッションブリーフィングにてオタコンとの会話が進む中、スネークは中東で見たこと、体験したことを鮮烈に思い出す。暴徒と化したＰＭＣ兵の姿が、瞼に焼きつく。

■ リキッド・オセロットとナオミ・ハンター

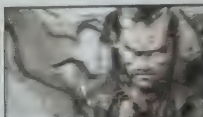
スネークは、中東で再会を果たしたリキッド・オセロットの傍にいたナオミ・ハンターの姿を思い浮かべる。ナオミは何故、リキッドと供にいたのだろうか……。

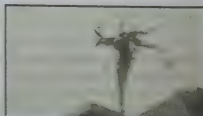
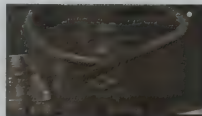
■ その名はソリダス

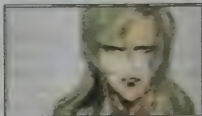
スネークは、オクトカムの擬態を利用しながら、南米のＰＭＣ基地付近にホフク潜入していく。そこで思い出したのは、「愛国者達」について発言していたソリダスだった。

! ゲームオーバー時のフラッシュバック ❷

ゲームオーバー時に発生するフラッシュバックは、各ポイント毎に更新される。力尽きる度に違いをチェックしてみるのもよいだろう。

■ 不死身の男、ヴァンプ現る

スネークの潜入先に、かつてビッグ・シェル事件で脅威をもたらしたヴァンプが姿を現す。死んだはずのヴァンプの復活は、Mk.Ⅱ越しに見るオタコンの心に大きな波を起こす。

■ 中東で目撃した4人のビースト

スネークは、ドレビンからＢＢ部隊の話を聞く。ドレビンの装甲車両の中で彼女たちの写真を見せられたスネークは、中東で目撃した恐るべきビースト達の姿を思い出した。

■ シャドー・モセス島の4人

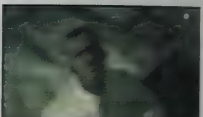
ＢＢ部隊のビーストの名前をドレビンから聞いたスネークは、かつてシャドー・モセス島で出会った４人の敵のことを思い出す。彼らのコードネームと奇妙な一致があったのだ。

■ 過去の無線通信

ドレビンから「『愛国者達』はこの世の規範だ。成り立ちだ」と聞かされる。『MGS2』の「大佐」の姿が映し出される。

ナオミ・ハンターとの再会

南米で潜入ミッションを遂行していたスネークは、ついにナオミの居所を突き止めた。再会したナオミを前にして、シャドー・モセス島での出会いが脳裏をよぎる。

シャドー・モセス島の過去

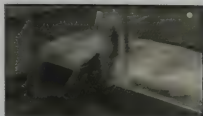
ナオミから検査を受けたスネークは、ナオミとの会話の中でFOXDIEの発作で命を落とした3人のことを思い出す。スネークにとっては、生涯忘れられない事件だ。

ドレビンの注射

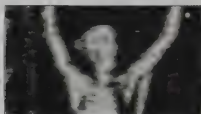
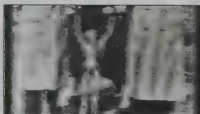
ナオミから誰かに注射を打たれたか、と聞かれ、中東でドレビンに注射を打たれたことを思い出していた。

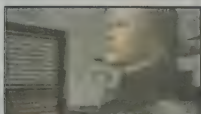
! フラッシュバック　メリル編

中東アドヴェント・パレスでのラットパトロール・チーム01との共闘時にメリルが力尽きた時や、アウターヘイブン内でのスクリーミング・マンティス戦でスネークが誤ってメリルを撃って倒してしまった時は、ゲームオーバー時に過去のメリルを垣間見ることができる。

■ ナオミ・ハンターの足跡

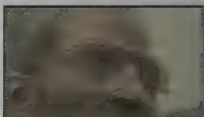
スネークは、ナオミを連れ去ったＰＭＣ兵を追うべく、地面の足跡を探る。ベッドに座るナオミの足を思い出したスネークは、特徴的なヒールの足跡を追うことになる。

■ リトル・グレイは宇宙人？

スネークとナオミに両手を捕まれたリトル・グレイを見たドレビンは、思わずFBIに捕まった宇宙人捕獲時の写真を思い出してしまう。ちょっとした笑いを誘うフラッシュバックだ。

■ もうひとりの不死身の男、雷電登場

窮地に陥ったスネークたちの前に、強化骨格スーツをまとった雷電が颯爽と現れ、次々と月光を破壊していく。そこでかつての雷電の姿が、鮮烈な映像で回想される。

サニーの母はオルガ

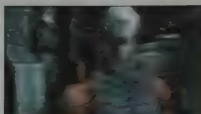
楽しげに会話するサニーとナオミ。そこで思い起こされるのは、サニーの母オルガの在りし日の姿だ。サニーは、ナオミに「オルガっていうの」と、母親の名前を明かす。

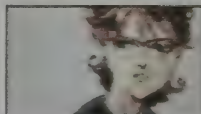
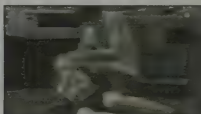
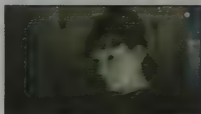
中東のリキッド

ナオミから、スネークもリキッドも、ビッグボスと遺伝子配列は100%一致しないことを聞かされる。そこで、中東でのリキッドが発した「俺たちは親爺のコピーではなかった」という言葉を思い出す。

リキッドを思い出すナオミ

スネーク、オタコン、ナオミの３人による会話が進む中、ナオミは中東で行った実験のことを思い出している。

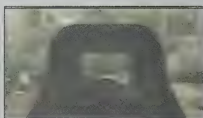
■ サイボーグの体

雷電が傷つき床に伏せているシーンでのナオミのフラッシュバック。強化骨格スーツに身を包んだ雷電から流れる白い人工血液（ホワイトブラッド）を見たナオミは、グレイ・フォックスの姿を重ね合わせる。

■ オタコン、エマとの思い出

オタコンとナオミの２人きりでの会話中に、オタコンの脳裏に悲しい思い出がよぎる。オタコンは血のつながっていない妹、エマの死を思い出してしまったようだ。

■ かつてEVAと呼ばれた女

ビッグママが仔月光を破壊した際に、若き日のビッグママの姿を見ることができる。彼女が、まだ若く美しく、EVAと呼ばれていた頃の姿だ。

■ 市街戦に突入するレジスタンス達

ビッグママの部下達が車に乗り込む場面で、彼女のセリフに呼応して、ＦＰＳ（一人称視点シューティングゲーム）風のフラッシュバックが発生する。

■ ネイキッド・スネークの思い出

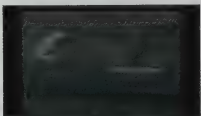
バイクが転倒し負傷するビッグママの元にスネークが駆け付ける。そこでビッグママが見たのは、在りし日のネイキッド・スネークと心を通わせた日々の思い出だ。

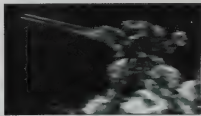
ネイキッド・スネークの思い出、ふたたび

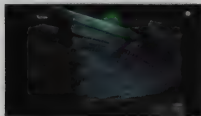
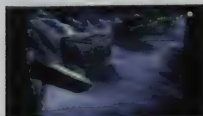
自分の身を守るようにとスネークから銃を渡されたビッグママの回想として、ザ・ボスとの戦いに挑むネイキッド・スネークに同じセリフ「帰ってきてね、きっとよ」言った記憶がよみがえる。

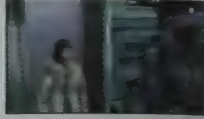
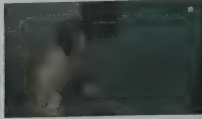
ACT 4

ネットワーク上の避難所

「J.D」につながったまま認識されず、放置されていたAI「G.W」は、リキッドによって内側からのAI干渉に利用されていた。愛国者達のAI監視から逃れたネットワーク上の避難所（ヘイブン）だ。スネークは５年前にG.Wを積んだアーセナル・ギアを暴走させた理由が、これにあったことに思い至る。

メタルギアREXという名の兵器

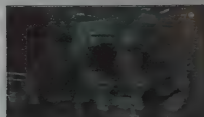
ブリーフィングで、リキッドの目的はREXのレールガンにあることに気付いて、REXを回想する。

凍りついた監視カメラ

スネークはシャドー・モセス島のヘリポートに到着、９年前と同じ場所に未だ存在する監視カメラに気付き、『ＭＧＳ１』で初めて監視カメラを見たときのデモシーンが、映し出される。

スネークとオタコンの出会い

オタコンの研究施設でパスワードを解除したスネークは、シャドー・モセス島でのオタコンとの出会いを思い出す。オタコンがサイボーグ忍者に襲われて、失禁してしまったことも思い出していた。

ナオミの注射

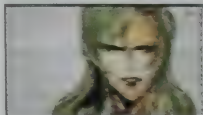
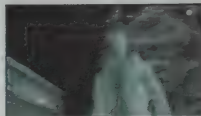
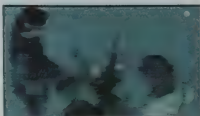
南米で行われた実験には、スネークのDNAコードと生体情報が使われていたことから、南米研究施設で採血されたことに思い至り、その場面が蘇る。

向かった先は

監視カメラに映っていたナオミとヴァンプの行く先は、メタルギアＲＥＸがかつて格納されていた地下基地だった。９年前の地下基地の様子が思い起こされる。

セキュリティを解除せよ

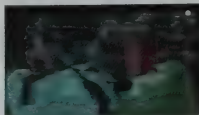
Mk.Ⅲがセキュリティを容易に解除させたことで、かつて使ったセキュリティーカードのことを思い出したスネークは、「カードをかざしていた時代が懐かしい」と語る。

コードネームはウルフ

クライング・ビューティを倒したスネークの元にウルフドッグが姿を現す。そこでスネークは、かつてこの地で倒した、スナイパー・ウルフのことを強烈に思い出すのだった。

メタルギアREXの記憶

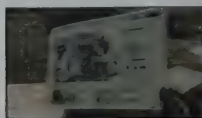
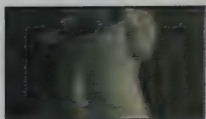
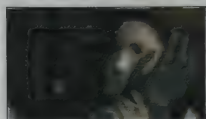
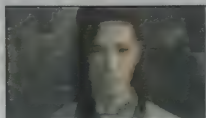
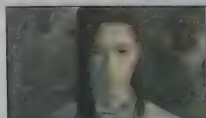
メタルギア格納庫に来たスネークは、初めて対峙した時のメタルギアREXが脳裏をよぎり、これから再会するであろうメタルギアREXの過去の姿を思い出す。

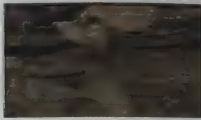
愛する者の死

ナオミが自決を図ったのをMk.Ⅲ経由で目撃したオタコンは、かつて失った愛する人たちのことを想う。オタコンが愛する女性は、なぜにこうも不幸がつきまとうのだろうか。

ローズマリーとの思い出が、走馬灯のように蘇る

アウター・ヘイブンの攻撃からスネークを守り、雷電は海中へと沈んでいく。この時、画面右上に「◎」が表示されることはないが、数箇所に分けてコマ送りのように隠しフラッシュバックが発生する。雷電が海に沈み出したら、とにかく◎ボタンを連打してみよう。

フラッシュバック　ラットパトロール・チーム01編

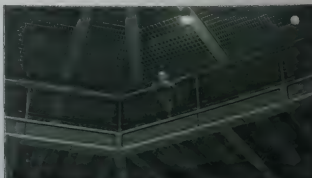
中東アドヴェント・パレスで、ラットパトロール・チーム01と共闘中に、チームメイトのジョニーやエド、ジョナサンが力尽きると、彼らの過去映像が再生される。

オタコン、ナオミを偲ぶ

作戦の内容が、ナオミからもたらされた資料に基づくことからオタコンは、生前のナオミを思い出す。ナオミは死んでしまい、その行動の真意はわからないままになってしまった。

エマのことを思い出すオタコン

サニーが創ったワームクラスターを完成させるために使われたソースは、5年前にオタコンの義妹であるエマが作成したプログラムだったことから、オタコンはエマとのことを思い出す。

！ 振動の有無

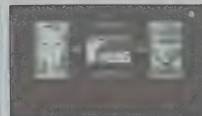
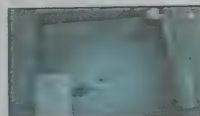
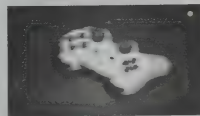
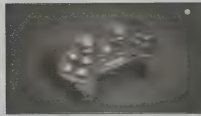
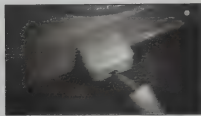
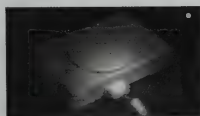
ここで紹介しているフラッシュバックの中に、コントローラが映っている画像がある。これには実は2種類のバリエーションが存在する。コントローラーの振動機能の有無でそれぞれ違う映像を見ることができるのだ。この振動機能の有無によって、サイコ・マンティスの念力の結果が変わってくる。『MGS1』での演出を知っていれば非常に楽しい。振動機能の有無でどのようにバリエーションが変わるのかは、是非試してみてほしい。

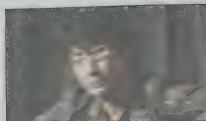
サイコ・マンティスが念力を見せてやろうと言った時に、振動機能をオンにしたDUALSHOCK3でプレイしていると念力が発動する。

ちなみに、サイコ・マンティスの亡霊が天に昇っていく時に、ボタンを押すと、ザ・ソローの亡霊を目撃することができる。

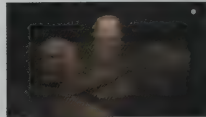
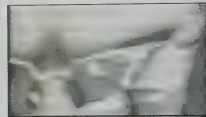
サイコ・マンティスの再来?!

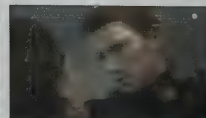
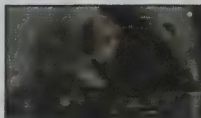
アウター・ヘイブンの司令センターで、倒したはずのスクリーミング・マンティスの強化服背後から、サイコ・マンティスの幻影らしきものが現れることで、『MGS1』でのサイコ・マンティスを思い出す。

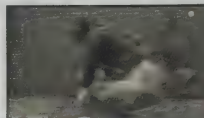
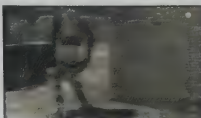
サイコ・マンティスの読心術と念力

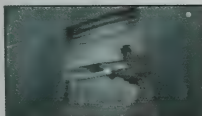
スクリーミング・マンティスを倒すとサイコ・マンティスの亡霊がスネークに語りかける。サイコ・マンティスは読心術と念力を披露してみせよう、と豪語するのだが……。

■ 小島監督のフラッシュバック

サイコ・マンティスがコントローラについて語った後、小島監督の音声と共に、監督自身の姿が画面に大写しにされる。小島監督自身のメッセージであったことが、これでよく分かる。

■ ザ・ソロー

サイコ・マンティスの亡霊が昇天する際に、『MGS3』でネイキッド・スネークを苦しめたザ・ソローに対応して、彼の過去の姿が映し出される。

■ ジョニーのフラッシュバック　その1

スネークをアウター・ヘイブンの奥へと送りやったメリルは、大勢のヘイブン・トルーパーに囲まれてしまう。そんなメリルのピンチを救ったのは、ジョニーだった。

■ ジョニーのフラッシュバック　その2

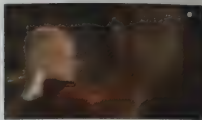
ヘイブン・トルーパーの軍勢を前に、必死の防戦を繰り広げるメリルとジョニー。お腹の具合が悪いというジョニーのセリフを聞いて思い出されるのは、彼の情けない姿だ。

■ ジョニーのフラッシュバック　その3

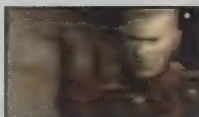
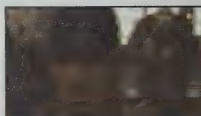
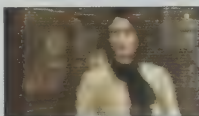
メリルとジョニーの出会いは、『ＭＧＳ１』の時代にまで遡る。シャドー・モセス島の独房での初対面を思い返したジョニーは、ずっと前から彼女のことが好きだったと打ち明ける。

EPILOGUE

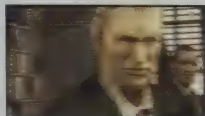
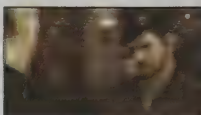
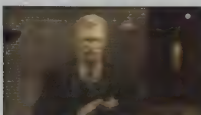
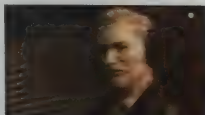
■ ドレビンの過去

ドレビンは、自分がかつて少年兵であったことをオタコンに告げる。同じように少年兵だった過去を持つ、雷電の姿が浮かぶ。

ビッグボスとの再会

スネークは、墓地にてビッグボスとの再会を果たす。ビッグボスとの会話の中で、オセロットがリキッドの右腕に人格を奪われたかのように振る舞う姿が、鮮烈なる映像として映し出される。

ゼロ、登場

ビッグボスと会話するスネークの前に、変わり果てたゼロが登場する。「愛国者達」の創設メンバーで、今は亡き人々としてパラメディック、シギント、EVA、オセロットのかつての姿を見ることができる。

■ ネイキッド・スネークとゼロ

車椅子に座るゼロにそっと近付くビッグボス。ビッグボスの胸には、溢れるようにゼロとの思い出が去来する。かつての上司に対して、ビッグボスは思い切った行動に出る。

■ 新型のFOXDIE

ビッグボスはスネークの体内にあった変異型のFOXDIEが、新たなFOXDIEによってその増殖を妨げられており、じきに滅ぶという。新型FOXDIEと聞いて思い当たる記憶が蘇る。

■ 驚くべき真実

実はＥＶＡもリキッド・オセロットも、スネークの新型FOXDIEによって殺されたのだと、ナオミからの情報をビッグボスが語り、彼らの姿が思い出される。

■ ザ・ボスの思い出

ザ・ボスの墓石を見たビッグボスの脳裏には、遠い過去の記憶が一挙に蘇る。ザ・ボスを任務とはいえ、その手で殺めてしまったことを思い、、ビッグボスは崩れ落ちるのだった。

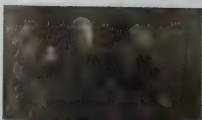
■ 老雄の誇り

ザ・ボスの墓石に敬礼を施すビッグボスは、墓の前で敬礼するかつての自分自身の姿を思い出していた。

! リキッド戦のフラッシュバック

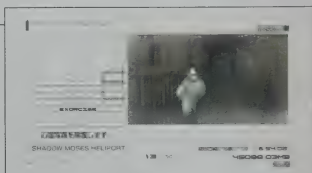
アウター・ヘイブンのセイル上部で、リキッド・オセロットとの最後の戦いを繰り広げる。この戦いでは、フラッシュバックに合わせてリキッドの攻撃パターンが当時のものに変化していく。若いころのオセロットのフラッシュバックのあとには、ＣＱＣを主体とした攻撃になる。

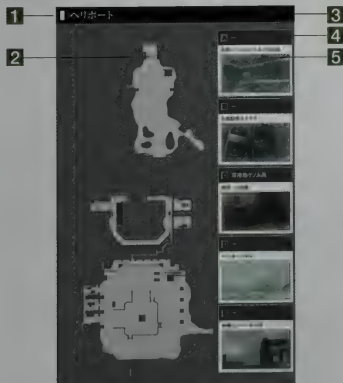
宿命の男たちによる最後の戦いは、全精力をふりしぼって挑む殴り合い。スネークとリキッドは、殴り殴られながら過去を回想する。

心霊写真 全マップ GHOST IN THE SHADOW MOSES

シャドー・モセス島は心霊スポット?

ＡＣＴ４開始時までにデジタルカメラを入手すると、シャドー・モセス島で心霊写真を撮ることができる。特定の場所に向かってシャッターを切ると、シャドー・モセス島にまつわるキャラクターなどの心霊が写り込む。特定の場所にカメラを向けただけでは心霊の存在は確認できない。シャッターを切らなければ心霊を視認できないので、ご注意を。シャドー・モセス島に潜むすべての心霊を見つけ出せるか、チャレンジしてみよう。

PHOTO ALBUMで除霊

撮影した心霊写真は、デジタルカメラで撮ったほかの写真同様にPHOTO ALBUMで閲覧できる。さらにPHOTO ALBUMでは、写真に写り込んだ心霊を除霊することができるようになっている。各写真の編集画面で、心霊写真のみEXORCISEという項目が追加されている。これを選択すれば心霊が除去される。

EXORCISEを選択すると、「除霊しますか」と聞かれるので「はい」を選択してみよう。すると、写真内の心霊がふわっと消える。

心霊マップの見方

! ヒント画像について

本書では、心霊写真が撮れる場所をマップに示し、さらに詳しい場所の写真を掲載している。心霊写真そのものの画像は、自分で是非撮影してほしい。

1 地名
シャドーモセス内の場所名

2 マップ
心霊出現スポットの示された地図

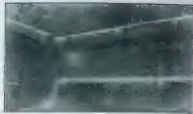
3 記号（キャラクター名）
マップ上の記号とリンクしている

4 出現場所
具体的な出現スポットを説明

5 心霊写真が撮れる場所の画像
正確なアングルを示している

ヘリポート

A ―

北西イントルード入り口付近

B ―

北東監視カメラ下

C 寒冷地ゲノム兵

南西・小部屋

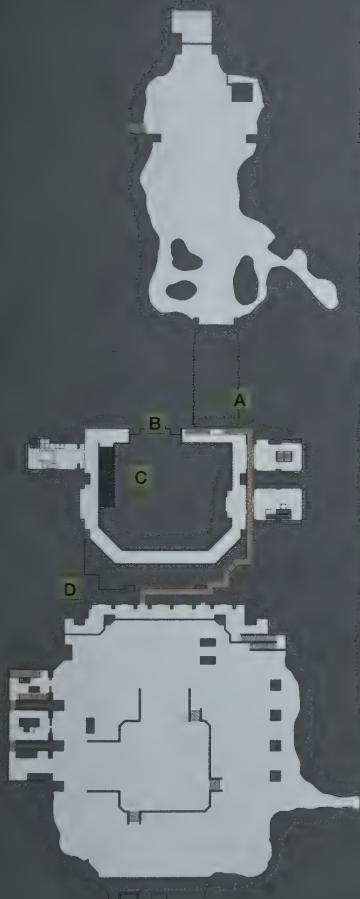
D ―

ヘリポート中央

E ―

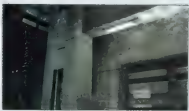
南側エレベータ付近

※心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください

戦車格納庫

A DARPA局長（シギント）

エアドック内

B DARPA局長（オクトパス）

エレベータ付近

C 室内ゲノム兵

戦車周辺

D マスターミラー

ダクト（最初の無線があった場所）

※心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。（心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください。

渓谷

A ー

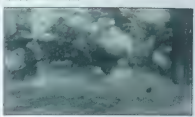
渓谷北東隅

B レイブン

渓谷の北西隅

C ー

渓谷の小岩

⇒心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください

核弾頭保存棟1階

A 室内ガスマスクゲノム兵

ミサイル付近

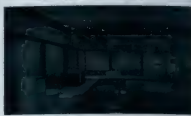
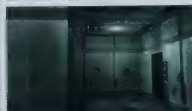
B ー

中階層・監視ガラス部屋あたり

A

B

※心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください。

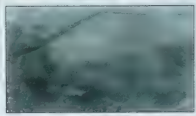
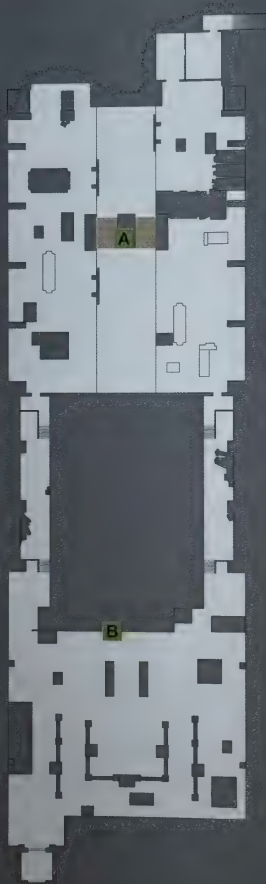
核弾頭保存棟地下2階

※心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください。

雪原・通信棟

A B C D

A ウルフ

通信棟北側・ウルフ死亡場所

B ー

ハインドD残骸付近

C ー

通信棟南側

D ー

通信棟・キャットウォーク付近

※心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください。

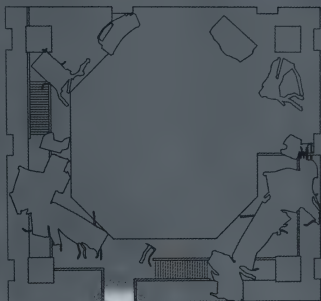
圧延施設

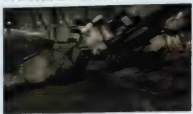
A

北側・ローラー上

B

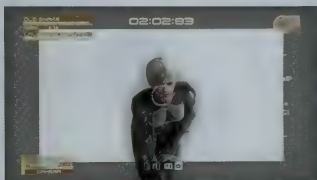
南側・釜付近

※心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください。

※…写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています。写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください

地下搬出路

☆心霊写真の撮れる場所をマップに表示した上で、さらに詳しい場所の写真もヒントとして掲載しています　心霊写真そのものの画像は、是非ご自分でご撮影ください

4人の美女を激写！

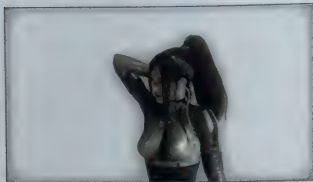
ビューティたちとの戦闘がフェイズ２に入ったら、デジタルカメラをビューティに向けてみよう。ある程度距離を置いた状態であれば、ビューティがモデルのようにポーズを取ってくれる。ビューティのポーズには全員共通のパターン２種と各ビューティ固有のパターン１種が存在する。ポーズだけでなく表情にもいくつかのバリエーションがあるので、シャッターチャンスを逃がさずに、撮影していこう。

フェイズ２は３分間しかないので、時間を有効に使って撮影しよう。

ビューティがポーズを解除する前に素早く撮ろう。

ラフィング・ビューティ
LAUGHING BEAUTY

ブロンドヘアが美しいラフィング・ビューティ。口角がきゅっと上がった笑顔と悩ましいポーズでアピールする。

レイジング・ビューティ
RAGING BEAUTY

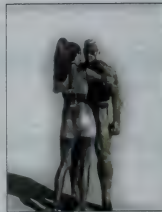
レイジング・ビューティは、怒った表情やポーズさえも美しい。後ろにまとめあげた長い髪もセクシーだ。

クライング・ビューティは、憂いを帯びた哀しみの美女。吐く息も白く、切なさのこもった表情でスネークに迫る。

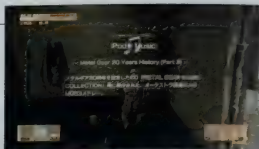
スクリーミング・ビューティ
SCREAMING BEAUTY

叫んだ顔も魅力的なスクリーミング・ビューティ。抜群のプロポーションとミステリアスな瞳で、スネークを悩殺する。

2P撮影に挑戦

デジタルカメラには、スネークの主観で撮影する１Ｐ主観モードと、ポートランプ２が点灯しているコントローラで撮影する２Ｐモードがある。２つ目のコントローラを用意できるのであれば、ぜひ２Ｐ撮影によるビューティ撮影にチャレンジしてほしい。２Ｐ撮影モードの時でもビューティたちはしっかりポーズをとってくれる。ポートランプ１が点灯しているコントローラの右スティックで視点変更できるので、ベストな視点を探りつつ、面白いアングルや面白い構図を見つけたら、すかさずシャッターを切っていこう。

iPod®楽曲全リスト | iPod Music List

珠玉の名曲、勢揃い

スネークは初期装備としてiPod®を所持している。右スティックを使うと、実際のiPod®に似た操作感覚で全48曲＋エクストラ配信の曲を聴けるのだ。プレイ中に入手した曲の中には、かけることで特殊な効果が得られるものもある。※

ステージで拾って入手できる曲、民兵からもらえる曲など入手方法は様々だ。

Takin' On The Shagohod

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

Backyard Blues

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

Sea Breeze

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

Calling To The Night

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

おいしいツーハン生活

【入手方法】初期装備	【特殊効果】・ビューティ戦フェイズ2でビューティがダンスをする ・サニーカメラでサニーがダンスをする

Metal Gear 20 Years History (Part 1)

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

Metal Gear 20 Years History (Part 4)

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

Who Am I Really?

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

Test Subject Burns

【入手方法】初期装備	【特殊効果】—

※メインメニューの「エクストラ」から、配信される追加楽曲をダウンロードできる。こまめにチェックして、全曲コレクションしてほしい。

Guns of the HIDECHAN! Radio. 第1回

【入手方法】初期装備	【特殊効果】－

WARHEAD STORAGE

【入手方法】シャドー・モセス戦車格納庫の2Fダクト（→P.210）	【特殊効果】－

Yell "Dead Cell"

【入手方法】シャドー・モセス圧延施設・北の出口付近（→P.228）	【特殊効果】－

"Metal Gear Solid" Main Theme (document remix)

【入手方法】アウター・ヘイブン艦首のハッチの中（→P.252）	【特殊効果】－

On Alert

【入手方法】東欧ミッドタウン・北セクターの修道院近くの路地裏（→P.188）	【特殊効果】－

Bon Dance

【入手方法】南米市場の壊れた屋台から出てくる（→P.170）	【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士のラフィングパラメータが上がる

Sailor

【入手方法】南米邸宅西の荷物の隙間（→P.154）	【特殊効果】・聴いている間LIFEゲージの回復量が増える

Show Time

【入手方法】中東民兵と南米反乱軍が物をあげたお礼にくれる	【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士のスクリーミングパラメータが上がる

OPENING TITLE "OLD L.A. 2040"

【入手方法】シャドー・モセス島の核弾頭保存棟B2のロック解除デモ（→P.215）のパスワードで78925と入力 ※	【特殊効果】・スネークの手ブレが一定割合抑えられる

"POLICENAUTS" END TITLE

【入手方法】シャドー・モセス島の核弾頭保存棟B2のロック解除デモ（→P.215）のパスワードで13462と入力 ※	【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士がたちどころに眠る

愛のテーマ　～アクションバージョン～

【入手方法】中東民兵と南米反乱軍が物をあげたお礼にくれる	【特殊効果】・CQCで捕まえられた一般兵のクライングパラメータが上がる

ボクらの太陽ＤＳ　テーマ

【入手方法】ミッションブリーフィング(ACT4)（→P.202）	【特殊効果】－

flowing destiny

【入手方法】シャドー・モセス渓谷の穴の中（→P.210）	【特殊効果】・CQCで捕まえられた一般兵のクライングパラメータが上がる

※シャドー・モセス島の核弾頭保存棟Ｂ２のロック解除デモによるパスワード入力は、１周のプレイで１度だけ。
そのため、この方法で入手する２曲をどちらも入手するには、最低でも２周はプレイする必要がある。

Beyond the Bounds

【入手方法】シャドー・モセス戦車格納庫内の倉庫（核弾頭保存棟B2にあるオタコンの研究室でのロック解除後。入手場所は→P.210）

【特殊効果】・兵士に与える気絶値が増加する（気力ダメージが増える）

いのりの唄

【入手方法】ミッションブリーフィング(ACT1)（→P.110）

【特殊効果】ー

BIO HAZARD

【入手方法】東欧のレジスタンスをボディチェックすると出てくる

【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士のスクリーミングパラメータが上がる

One Night in NEO KOBE CITY

【入手方法】東欧のPMCをボディチェックすると出てくる

【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士のラフィングパラメータが上がる

THEME OF SOLID SNAKE

【入手方法】中東ミレニアムパーク南の建物１Ｆの箱の裏（→P.136）

【特殊効果】ー

Zanzibar Breeze

【入手方法】中東廃墟内（→P.122）

【特殊効果】ー

Metal Gear 20 Years History（Part 2）

【入手方法】シャドー・モセス核弾頭保存棟B2研究室内（→P.214）

【特殊効果】ー

Metal Gear 20 Years History（Part 3）

【入手方法】南米捕虜収容施設内ベッドの上（→P.152）

【特殊効果】ー

Big Boss

【入手方法】称号「BIGBOSS」のご褒美

【特殊効果】・スネークの手ブレが一定割合抑えられる
・兵士に与える気絶値が増加する（気力ダメージが増える）
・CQCで捕まえられた一般兵のスクリーミングパラメータ上昇

The Essence of Vince

【入手方法】東欧エコーズ・ビーコンの５Ｆの隅（→P.194）

【特殊効果】ー

Test Subjects Duality

【入手方法】東欧ミッドタウン・南セクターの駅前（→P.180）

【特殊効果】ー

THEME OF TARA

【入手方法】中東民兵アジト（→P.120）

【特殊効果】ー

SUBSISTENCE ACTION

【入手方法】MGOをプレイすることで追加される
もしくは、P.437のパスワードを参照

【特殊効果】・スネークの手ブレが一定割合抑えられる
・CQCで捕まえられた兵士のレイジングパラメータが上がる

新・ボクらの太陽　テーマ

【入手方法】ミッションブリーフィング(ACT3)（→P.176）

【特殊効果】ー

MPO+ THEME

【入手方法】中東民兵と南米反乱軍が物をあげたお礼にくれる

【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士のラフィングパラメータが上がる

The Fury

【入手方法】南米谷間の村の火事跡の家内部（→P.144）

【特殊効果】CQCで捕まえられた兵士のレイジングパラメーターが上がる

LEVEL3 WARNING

【入手方法】中東アドヴェント・パレス３Ｆの食堂（→P.128）

【特殊効果】ー

The Best Is Yet To Come

【入手方法】シャドー・モセス通信棟北の倉庫内（→P.220）

【特殊効果】ー

Rock Me Baby

【入手方法】南米捕虜収容施設の湿地帯の丘の上の岩の横（→P.152）

【特殊効果】・聴いている間ライフの回復量が増える

Destiny's Call ~ Break for the Fortress

【入手方法】中東民兵と南米反乱軍が物をあげたお礼にくれる

【特殊効果】・CQCで捕まえられた兵士のレイジングパラメータが上がる

続・ボクらの太陽　テーマ

【入手方法】ミッションブリーフィング(ACT2)（→P.142）

【特殊効果】ー

Snake Eater

【入手方法】全称号コンプリート後入手

【特殊効果】・聴いている間ライフの回復量が増える
・スネークの手ブレが一定割合抑えられる
・兵士に与える気絶値が増加する
・CQCで捕まえられた一般兵がたちどころに眠る

Gekko

【入手方法】P.437を参照

【特殊効果】ー

Desperate Chase

【入手方法】P.437を参照

【特殊効果】ー

Midnight Shadow

【入手方法】P.437を参照

【特殊効果】ー

Mobs Alive

【入手方法】P.437を参照

【特殊効果】ー

デモ中の特殊仕様

TIPS IN DEMO

ミッションブリーフィング

ＡＣＴ開始時に流れるミッションブリーフィングには、様々なお楽しみ要素がある。スネークたちの会話に耳を傾けつつ、色々試してみよう。

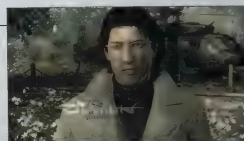
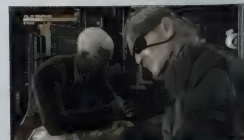
- ＡＣＴ４のみ、ナオミとサニーの写真がオルガの写真の横に飾られる。写真は７種類あり、デモに入った曜日によって切り替わる。
- Mk.Ⅱ（Mk.Ⅲ）を操作してラジカセの前まで行く。そこでR1ボタンを押してアームを伸ばすと曲が流れる。
- １Ｆにあるリモコンにアームを伸ばすと、モニターの映像がアイドル映像に替わる。リモコンの位置は各ブリーフィングで変化する。
- 鶏に向かってMk.Ⅱ（Mk.Ⅲ）のアームを伸ばすと、鶏が反応する。
- ヘイブン兵戦後の駐車場と各ビューティ戦のフェイズ１に落ちているフィギュアを入手すると２Ｆのモニター前にフィギュアが飾られていく。
- ＡＣＴ１のミッションブリーフィングは、タイトル画面のミッションブリーフィングでのみ閲覧できる。

ラジカセの曲は、アームを伸ばすたびに切り替わる。

フィギュアをすべて集めるとクリア時に特典が手に入る。

ポリゴンデモ

プレイの合間に挿入されるポリゴンデモにも、いくつかの特殊仕様が盛り込まれている。デモで物語を体感しつつ、色々と操作をしてみよう。

- デモ中は方向キー上でズームができる（感圧によるズーム率変化も可能だ）。ズーム中に右スティックを動かすとカメラが振れるが、元々のカメラで映っていない場所までは見れない。
- 画面左上に「L1」のアイコンが出た時にＬ１ボタンを押すと、押している間は主観モードになる。主観中に右スティックを動かすとカメラが振れる。画面左上のアイコンが出ない「隠し主観」もある。
- 画面右上に「◎」のアイコンが出たときに◎ボタンを押すと、フラッシュバック画像が出る。決定ボタンを⊗に設定しているＰＳ３では、アイコンも⊗に変わる。画像と一緒に幻聴音声が再生される場所もある。
- スネークがオクトカムの擬態状態にあるときにコントローラを振ると、オクトカムが解除される。ＡＣＴ２冒頭のデモ中だけは、演出でオクトカム擬態があるので、このシーンが終わるまでは解除できない。
- キャラクター初登場時のテロップが表示されている時にR2ボタンを押すと、声優名がモーションアクター名に切り替わる。
- 嫌なことを言われて気力が下がるシーンでは、気力ゲージが出ている間に◎ボタンを連打することで、下がった気力が回復する。

モーションアクター名が表示されている時にもう一度R2ボタンを押すと声優名の表示に戻る。

スネークが落ち込んだら、すかさず◎ボタンを連打して気力を回復しよう。

このシーンでは、オクトカムの解除ができない。

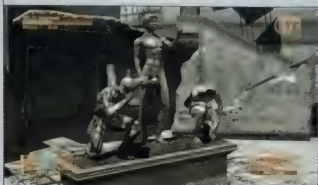
ゲーム中の特殊仕様

TIPS IN GAME

ACT 1

■ グラウンド・ゼロのデモ分岐

ACT1の冒頭、スネークがトラックの下から抜けたデモの後、銃を装備しているかどうか、および北へ向かったか東へ向かったかで、その後のデモの内容が分岐する。

■ 銅像になりすますスネーク

レッドゾーンの2つの銅像が並んでいるところで台座に上り、△ボタンを押すと、スネークが銅像のポーズをとり、銅像の大事な所を手でつかむ。これを3回行うと、銅像の大事な所はとれてしまう。

ACT 2

■ PMCを排除し捕虜を逃がす

南米最初のエリア、谷間の村では、複数のPMC兵が反政府軍の捕虜を見張っている。このPMC兵を排除すると、捕虜だった人たちが逃げ出し、武器庫の扉を開けてくれるのだ。

南米、邸宅手前のエリア、捕虜収容施設にも、PMC兵の捕虜となった反政府軍の兵隊がいる。PMC兵を排除し捕虜を逃がすと、その後のエリアで兵士たちの武器が一部変化する。

■ アイドルのポスターを発見

ナオミの研究施設へと続く邸宅には、アイドルのポスターが隠されている。邸宅1階の通路にある絵画を撃ってみよう。絵画が床に落ちてポスターを発見できる。

アイドルのポスターは2階にもある。ベッドで仰向けになれば見つかるはずだ。このポスターを主観でじっと眺めていると、スネークの気力ゲージが回復していく。戦場にも癒しは必要だ。

■ ミステリーサークルで幻聴が…

ナオミの足跡を頼りに追跡を開始するエリアの山道には、ミステリーサークルが存在する。不思議なことに、スネークがミステリーサークル内にいると、「MGS2」で暴走した「大佐」の言葉が聞こえてくるのだ。この奇妙な幻聴を最後まで聞くと、なぜかドレビンポイントを手に入れることができる。

■ 屋台の中からアイテム

ドレビンの装甲車で逃げ切った先にある市場では、複数の月光がスネークを待ち構えている。多くの屋台が存在する活気ある市場なのだが、月光の襲来により、屋台が破壊されてしまう。屋台が破壊されると、中からアイテムが現れる箇所がある。出たアイテムは一定時間で消えるので、見つけたら迅速に入手しよう。

ACT 3

■ 東欧でも銅像になるスネーク

東欧のスタートエリアであるミッドタウン・南セクターおよび、その次のエリアにあたるミッドタウン・中央セクターには、スネークが立つことができる台座が数箇所に存在する。台座に上り、台座の上で△ボタンを押せば、スネークがポーズをとり銅像になりきる。オクトカム以外の服を装備している場合は、効果がない。

■ アイドルポスター、ふたたび

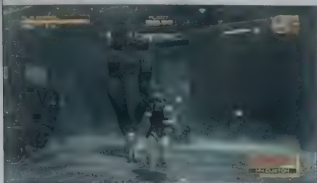
南米の邸宅にもアイドルのポスターがあったが、東欧のミッドタウン・南セクターおよびミッドタウン・中央セクターにも同じくアイドルポスターが大きく貼られている。レジスタンスを真面目に追っていると発見できない可能性もあるので、セーブしておいてポスターを探すためだけのプレイをやってみてはどうだろうか。

! 殺人によるストレス

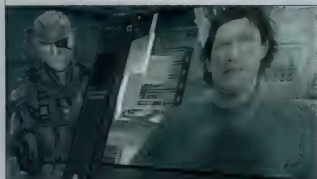
1ステージ内で35人以上（ラットパトロール・チーム01と共に戦うイベントでは80人以上）を殺害している状態で、危険フェイズ状態ではない時に殺人をしてしまうと、幻聴が聞こえる。その後、スネークが嘔吐できるタイミングであれば、嘔吐する。この現象が発生する人数は35人、100人、200人…（メリル達と戦うイベントでは80人→200人→400人…）と続く。

なりふり構わず兵士たちを殺すとストレスが溜まる。

ストレスに耐え切れなくなったスネークは嘔吐する。

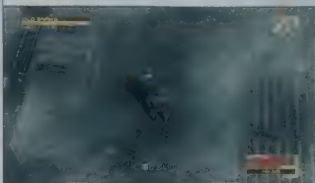
ACT 4

■ ヘリポートに月光

シャドー・モセス島に到着すると、まずは雪原からスタートする。月光の監視をかいくぐり、次のエリアであるヘリポートに行くと、通常はヘリポート内に敵の存在は見当たらない。しかし、その先の戦車格納庫にいる状態でアラートになってしまうと、ヘリポートに月光が出現してしまうので、気を付けよう。

■ ロックの解除に失敗すると…

核弾頭保存棟B2Fには、オタコンの以前の研究室がある。ここで正しいパスワードと間違ったパスワードを入力した場合では、その後のデモが異なる。その際、特定のパスワード(→P.427)を入力するとiPod®の曲を入手でき、「14893」と打つと100,000ＤＰを取得、「12893」と入れるとドレビンショップが20%オフになる。

■ TANK HANGERのロック

パスワードの入力により、核弾頭保存棟でオタコンがロックの解除に成功すると、手前のエリアである戦車格納庫にある閉じられた扉のロックも解除される。

■ 懐かしむスネーク

スネークにとって9年ぶりとなるシャドー・モセス島。そのヘリポートにいるときに、画面上が北になるようにして、通常カメラ視点をまるで「ＭＧＳ１」のフカンカメラのようにしてみよう。その状態で一定時間が経過すると、スネークが「懐かしい」と口にするのだ。同じくヘリポートで、Mk.23を構えることでもこの言葉を聞くことができる。なお、そのあとで1,000ボーナスDPが加算される。

■ 監視カメラのデモ

ヘリポートには複数の監視カメラが存在する。その監視カメラのデモを見るための条件は、ちょっと特殊だ。"イーファの曲が鳴っている"、"リアルタイム無線が鳴っていない"、"幻聴が鳴っていない" "２つある監視カメラデモをどちらも見ていない" という条件を満たしている場合、監視カメラのデモを見ることができる。

! １日経てば回復

セーブデータをロードした時間が１日以上経過すると、１日に付き20%ずつ体力と気力が回復する。回復アイテムは使いたくないけどピンチに陥った、という時や、スネークの体力も自分の眠気も限界だ、という時は、いったんゲームを終了して、丸１日くらいプレイを中断してみるというのも有効だ。

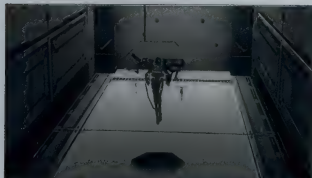
イベントバトル中の特殊仕様 TIPS IN EVENT BATTLE

ラットパトロール・チーム01 vs ヘイブン・トルーパー戦

メリルたちとともにヘイブン・トルーパーと戦うイベントを非殺傷系武器のみでクリアした後、駐車場にヘイブン・トルーパーのフィギュアが現れる。入手すると、その後のミッションブリーフィングデモで２階に飾られる。

麻酔銃、CQC、睡眠ガスなどを駆使して、ヘイブン・トルーパーを殺さないプレイを心がけよう。

ビューティ戦

任務にあたるスネークの行く先々に立ちはだかる４人のビーストは、体力ゲージもしくは気力ゲージを０にされることで、本来の姿を現す。戦争の被害者である素顔をさらけ出した彼女達は、それでもなおスネークに向かって前進し、最後の戦いを挑もうとする。そんなビューティ戦にもいくつかの特殊仕様があるので、ここで紹介しよう。

非殺傷系武器で気力ゲージを0にしてビーストを倒すとビューティフェイズ１でマップ内に各ビーストのフィギュアが現れる。

ラフィング・ビューティ戦フェイズ１でベッド上でしゃがみ、ホフク、仰向けで待機すると、固定カメラによる抱きつきが発生する。

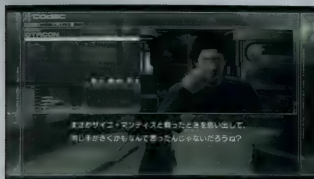
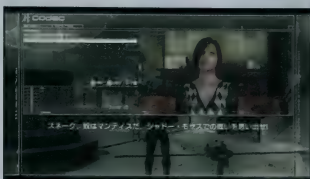
ビューティ戦フェイズ２中にiPod®の「おいしいツーハン生活」を流すと、ビューティが軽快なダンスを披露してくれる。

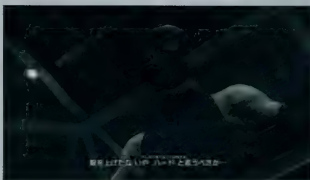
殺傷用武器か非殺傷用武器で倒したかでデモが分岐する。また、非殺傷用武器で倒すと、ビューティのフェイスが手に入る。

クライング・ウルフ戦

広いマップ、視界の悪いエリアでクライング・ウルフの位置を把握するのはなかなか大変だ。SOLID NORMAL以下の難易度なら、操作説明画面で↑↑↓↓←→←→⊗◎と入力してみよう。クライング・ウルフの位置がマップ上に赤い×印で表示されるようになる。

位置さえ分かれば格段に狙撃しやすくなる。

スクリーミング・マンティス戦

スクリーミング・マンティスに操られている時に２Ｐコントローラを操作して一定時間が経つと、オタコンから「今回は操作できない」という内容の無線が流れる。

スクリーミング・マンティスに操られている時にローズマリーに無線すると、キャンベルが『METAL GEAR SOLID』での攻略法を語ってくれる。さらにもう一度無線すると別の攻略法も教えてくれる。

スクリーミング・マンティス戦で手に入れたマンティス人形は、ほかの武器同様に２周目以降に引き継ぐことができる。しかし、２周目以降もマンティスが人形を落とさないと、スクリーミング・マンティスを操ることはできない。

スクリーミング・ビューティ戦後のデモで、DUALSHOCK3の振動機能がオンの場合と、オフ（もしくはSIXAXISでプレイしている）の場合とで、その後のサイコ・マンティスのセリフが分岐する。

リキッド・オセロット戦

リキッド戦で戦闘フェイズがフェイズ３に突入した時、オセロットに首を絞められることがある。この時に首絞めの解除に失敗すると、リキッドの強烈なキス攻撃が発生する。

リキッドの熱く激しい接吻を見よ！この時のスネークの心境や、いかなるものか。老体同士のキスは、見た目にかなりのインパクトだ。

武器&装備品の特殊仕様 SPECIAL WEAPON & ITEM

■ Patriot

称号「BIG BOSS」を獲得すると手に入る。構えると『METAL GEAR SOLID 3 Snake Eater』のイントロが一定確率で流れる。

■ HK21e/M60E4/PK/MK46model

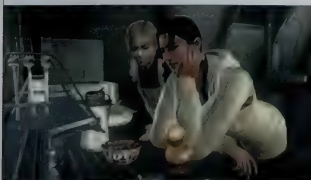
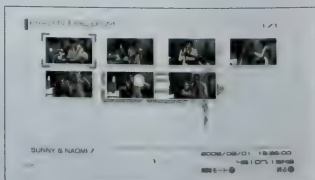
この4つの武器には、共通する特殊仕様がある。ひたすらに連射し続けているとスネークが「うおーーー」と叫ぶのだ。

■ EMOTION MAG

4人のビーストが掲載された雑誌。一般の兵士に見せると、表示されているページのビーストに対応した感情値が上昇する。また、ヘイブン兵が見ると、敬礼する。これらのリアクションは危険フェイズ中は発生しない。なお、1周目のEMOTION MAGにはビーストの写真が掲載されているのだが、2周目以降はビューティの写真が掲載されている。PLAYBOY同様に、設置する時に◎ボタンでめくることができる。また、設置中にじっと見ていると気力が回復する効果がある。

■ Syringe

体内ナノマシンを抑制し、気力を最大まで回復するアイテム。便利なアイテムだが、副作用的なデメリットもある。使用回数1～10回は効果持続時間が短くなる。11回～20回になると、効果が切れた後スネークが嘔吐し、気力ゲージが減る。使用回数が21回を越えると、効果が切れた後にスネークが嘔吐し、気力ゲージと体力ゲージが減少する。

■ デジタルカメラ

各ミッションブリーフィングのノーマッド機内で拾得することができるカメラ。早々に入手してしまうかもしれないが、ACT4のミッションブリーフィングで入手してみよう。そうするとPHOTO ALBUMに、いつの間にかナオミの写真が入っている。なお、これはP442で紹介する写真と同じものだ。

タイトルメニューのPHOTO ALBUMを見ると、写真が7枚追加されている。

パスワード全リスト

PASSWORD

貴重なアイテムの数々をパスワードで入手

クリアデータが入っている状態でタイトルメニューからEXTRAを選ぶとパスワード入力画面に移行する。パスワード入力画面で正しいパスワードを入力すると、伝説の武器、スキャニングプラグ、特殊なフェイスカムなどを入手できる。アイテムを入手した状態でNEW GAMEやLOAD GAMEを選ぶと、その段階でデータにアイテムが加算される。

名前	カテゴリ	パスワード	備考
Mk.23	武器	mekakorkkk	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
17式拳銃	武器	jmsotsynrn	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
1911カスタム	武器	1aytmmymhk	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
D.E. (L.B.)	武器	deskyhstyl	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
ソー.45-70	武器	tshsniammr	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
モシン・ナガン	武器	mnsoymsyhn	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
パトリオット	武器	pkhhnwhsjt	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
スキャニングプラグ	装備品	skynytktjp	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
ドレビン	フェイス	dntkkhktmm	使えるのはフェイスカム入手後から
アルタイル	服	aottrykmyn	使えるのはMk.Ⅱ登場デモ以降から
SUBSISTENCE ACTION	ipodの曲	mgo2play	
Gekko	ipodの曲		「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS ORIGINAL SOUNDTRACK」のブックレットに書かれているパスワードを、メインメニューの「EXTRA」で入力する。ただし、入手にはクリアデータが必要。
Desperate Chase	ipodの曲		
Midnight Shadow	ipodの曲		
Mobs Alive	ipodの曲		

オクトカム ファッションショー OCTCAM FASHION SHOW

戦場での密やかなオシャレ？

周囲の情景に応じたカムフラージュを実現するオクトカムは、とにかくどんな地面にでも擬態する。千変万化するオクトカム（自動擬装モード）のカムフラパターンの中から、色鮮やかなパターンや個性的なパターンを中心に抜粋してみた。

まずは基本、いつもここから

オクトカムの初期状態。スニーキング・スーツといえば、これ。ここから周囲の情景をコピーし、擬装するのだ。

山へ出かける時はこれでバッチリ

固有カムフラパターンであるOLIVE DRAB。薄目の緑色で、森林や草むらなど植物が多い場所に最適のカムフラだ。

都会で映えるモノトーンカムフラ

固有カムフラパターンであるMARPAT URBAN。モノトーンの細かいドットがとってもオシャレな、都会派カムフラだ。

ワイルドなストライプで決める

固有カムフラパターンであるTIGERSTRIPE。ワイルドな虎縞模様は、砂埃舞う砂漠などで活躍しそうな逸品だ。

シンプルに白を追求

固有カムフラパターンである3-COLOR DESERT。白色がメインながら、アクセントが効いた飽きの来ないデザインだ。

落ち着いた木目で大人の着こなし

南米の邸宅で入手したWOOD CAMO。シックで落ち着いた雰囲気の着こなしから、ダンディな気品が漂ってくる。

スイカか、はたまたキュウリか

中東のアドヴェント・パレスにあるソファを擬態したパターン。植物を思わせる、鮮やかな緑色が印象的だ。

カーペットに包まれて

中東のアドヴェント・パレスにある、カーペットに擬態したパターン。模様が映り込み、オシャレを演出している。

渋い色使いでそつなくまとめる

中東のアドヴェント・パレスの床を擬態したパターン。渋めの色と細かな模様が特徴の、落ち着いたカムフラージュだ。

ピンク色のビニールは奇妙な味わい

南米の邸宅のベッド付近から得られたパターン。ビニール素材独特の淡いピンク色は、目立つこと間違いなしだ。

タイルから不思議なデザイン

中東の建物内の白と黒の格子状タイルに擬態して得られたパターン。タイル状とはまた違った味わいに仕上がっている。

きれいに区切られた菱形マジック

中東の建物内の菱形タイルに擬態して得られたパターン。菱形模様が整然と並んだ、美しいデザインとなっている。

白と黒のエクスタシー

シャドー・モセス島で入手したパターン。囚人服かシマウマかという柄で、とにかく注目を集めるデザインだ。

蜘蛛男？

同じくシャドー・モセス島で入手したパターン。某アメリカンコミックのヒーローを思わせる網の目模様が特徴だ。

条件プレイに挑戦！

一通りクリアした、称号もすべて手に入れた、そんなツワモノにもまだまだプレイの楽しみは残されている。誰に命令されたわけでもなく、誰に強制されたわけでもなく、ただひたすら限定された状況の中でプレイする……それこそが厳しくも楽しい条件プレイの世界なのである。

友人にも同じ条件を突きつけて、どちらが早くクリアするかタイムアタックに燃えてみるというのも、面白いかもしれない。

定番！　スタンナイフのみでプレイ

アクションゲームでは定番と言ってもいい、使える武器を限定したプレイだ。もちろんナイフ以外を使わなくてはいけない局面もあるが、できるだけナイフだけで進もう。必然的になるべく戦闘を避けるプレイになるので、CQCやスニーキングのテクが問われる。

とにかく極力戦闘を避けたい。無駄な殺しはなるべく減らしたいステルスアクションの真骨頂が楽しめる条件プレイだといえる。

それでも止むを得なく敵を排除しなくてはならない時がある。そんな局面ではCQCも取り入れつつ活路を見出していこう。

隠密？　ダンボールかドラム缶で移動するプレイ

スネークといえばダンボールに隠れての潜伏が有名だが、今回はドラム缶という頼もしいアイテムも加わった。ドラム缶には、隠れながらもいざという時には転がって攻撃に転じれるという利点もある。この２つのアイテムを駆使して、難局を切り抜けていくのだ。

隠密行動をとるためのダンボールなのに、場合によってはむしろ目立ってしまう。適材適所でドラム缶と切り替えながら進もう。

秘技ドラム缶攻撃で敵を排除！と行きたいところだが、ドラム缶の攻撃にも限界はある。やはり基本は隠密行動だろう。

回転！　どこまでもローリングなプレイ

基本的に移動は⊗ボタンによるローリングのみ。移動手段ではなく移動操作そのものを限定してしまう条件プレイだ。ただし限定されるのは移動操作だけなので、止まっている限りはどんな武器を使ってもよい。さらに移動が大変なホフクのみプレイというのもある。

何があってもローリングローリング。転がるスネークを止められる者はいない。壁に張りつきたくてもローリングで見つかったりする。

止まっている時はどんな武器を使ってもいいので、RPG－7などの強力な武器を無駄にブッ放してみるのもよいのではないだろうか。

変装！　オタコンになりきってプレイ

今回のスネークは、フェイスカムで様々な人の顔になりすますことができる。普通のスーツに着替えることもできるので、ここはひとつ完全にオタコンの姿になって全編プレイしてみるというのはどうだろうか。気分一新、新鮮な気持ちでプレイできるだろう。

スーツでのプレイは見つかりやすいことこの上ない。しかしスーツを脱がず、オタコンの顔も取らず、最後までプレイするのだ。

ヴァンプ戦は盛り上がりを見せること間違いなしだ。オタコン以外のフェイスカムでプレイしてみるのも面白いだろう。

殲滅！　とにかく片っ端から攻撃するプレイ

潜入が目的なのに見つかってしまったが故に攻撃する、ということはよくあるが、このプレイでは、とにかくひとり残らず殺傷系武器で排除していくのが条件だ。攻撃は最大の防御と言わんばかりに、攻めて攻めて徹底的に攻撃あるのみ。アグレッシブに攻めよう。

ドレビンポイントに余裕があるのなら、弾薬をドレビンショップで補充しつつ、ひたすら同じ武器でプレイするという手もある。

スネークが通った後には草の根１本残らない　　。そんな新たな伝説が生まれそうなほどに、徹底的に敵を殲滅していこう。

COLUMN 05

戦場カメラマン講座 ②

デジタルカメラで写真を撮ることに慣れてきたら、面白い被写体や面白い瞬間を探して戦場に出かけてみよう。写真にタイトルをつけてみたり、演出に凝って面白い写真を作り出すのも楽しい。

面白いネタは転がっている

ハートは一瞬しか出ないので、タイミングが重要だ。

南米のとある場所で、呑気に立ち小便をしているPMC兵を発見。

睡眠ガス地雷で一網打尽。誰か気付けなかったのか。

クライング・ビューティが倒れた後に登場する狼も麻酔銃で熟睡だ。

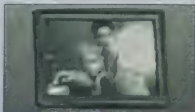
3機の仔月光が足並み（手並み？）を揃えている瞬間。

ビューティ戦で写真を撮るのもよいが、ヴァンプたちも撮ってみよう。

! サニーとナオミの7日間

ここでは、ミッションブリーフィング中に見ることができる写真について紹介しよう。Mk.Ⅱ（Mk.Ⅲ）で２階に上がると、サニーの母であるオルガの写真が飾られているが、ＡＣＴ４のみオルガの写真の傍にサニーとナオミのツーショット写真が並ぶのだ。しかも現実の曜日ごとに内容が変化する。

日曜日

月曜日

火曜日

水曜日

木曜日

金曜日

土曜日

第6章　メタルギア オンライン

METAL GEAR® ONLINE

『MGO』を始めよう！ LET'S BEGIN MGO

「METAL GEAR ONLINE（以下、MGO）」は、『MGS4』のシステムや世界観を元にしているオンラインゲームだ。プレイヤーは、一兵士となって戦場に出撃し、インターネットを介して最大16人のプレイヤーと対戦することができる。他のプレイヤーたちと時には争い、時にはチームとして戦っていくのだ。

スターターパックとエクスパンションパック

「スターターパック」とは『MGS4』に収録されている『MGO』を始めるために必要な基本セットだ。一方、「エクスパンションパック（以下、拡張パック）」はMGOオンラインショップで購入でき、ゲームに様々な要素を追加するセットになっている。幅広い変化をゲームにもたらす拡張パックは、今後も続々とリリースされる予定だ。

スターターパックの内容

- 5つのステージ
- 基本的な対戦ルール
- 基本的なコミュニケーションツール

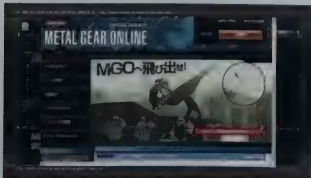
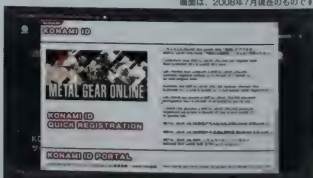
■「メタルギア オンライン」単体起動版も発売されています（※）

エクスパンションパックの内容→P.484

- 追加プレイヤーキャラクター（女性兵士）
- 追加ユニークキャラクター
- 追加ステージ
- 追加スキル　　　　など

KONAMI IDとGAME ID

『MGO』をプレイするには、「KONAMI ID」と「GAME ID」を取得してゲームにログインする必要がある。2つのIDは「KONAMI IDポータルサイト」から登録することで、無料で入手できる。入手がまだなら、まずはサイトにアクセスしてみよう。IDの取得はパソコンからでも可能だ。また、取得したIDやパスワードは忘れないようにメモしよう。

画面は、2008年7月現在のものです

ポータルサイトへのリンクやID取得までの流れは「MGO」公式WEBサイトを参照しよう。http://www.konami.jp/mgo/

諸情報を入力すると、メールアドレスに確認メールが送られてくるので、サイトで受信確認を行う。https://id.konami.net/

※PlayStation®3専用・オンライン専用ソフトウェア／希望小売価格1,800円
本商品は「メタルギア オンライン」スターターパックと同内容です。
エクスパンションパック第一弾「GENE EXPANSION」は含まれません。
エクスパンションパック第一弾「GENE EXPANSION」は「MGOオンラインショップ」にてご購入いただけます。

ログイン方法について

ゲームにログインするまでには、いくつかの手順を踏む必要がある。初めてゲームに接続する人は、ゲームを開始するまでの流れを確認しておこう。

1 インターネット環境を整える

まず最初にしなければならないのが、インターネット環境の準備だ。プロバイダ契約や回線の用意を終えて、PLAYSTATION®3をインターネットに接続できるようにする。接続方法ついては、『MGO』公式WEBサイトの接続サポートページを参照しよう。

2 PLAYSTATION® Networkにサインイン

次に行うのはPLAYSTATION®Networkへのサインインだ。既にアカウントを持っている人はホームメニューの「PLAYSTATION®Network」から「サインイン」を選択し、登録したアカウントでサインインを行う。

■初めての場合はアカウントを作成

アカウントを持っていない場合は「PLAYSTATION®Network」から「PLAYSTATION®Network にサインアップ」を選択し、アカウント登録を済ませよう。

3 『MGO』を起動する

『MGS4』を起動してタイトル画面から「METAL GEAR ONLINE」を選択する。初めての場合は『MGO』のインストールが開始され（HDDは500MB以上の空き容量が必要となる）、それが終わると『MGO』のタイトル画面へと進む。

■システムのアップデートが必要な場合もある

PLAYSTATIONR®3システムソフトウェアのバージョンが最新の物ではない場合、アップデートが必要になる。1度ゲームを終了し、アップデートを行ってから再度タイトルまで進む。

4 GAME IDを入力

入力欄にGAME IDとパスワードを入力する。IDを入手していない場合は「KONAMI IDポータルサイト」にアクセスしてIDを取得する（詳しくはP.444を参照）。

5 ログイン完了！

GAME IDとパスワードが登録した物と一致すればログイン完了となり、START MENUに進むことができる。

6 START MENUで「ゲーム開始」を選択

START MENU画面の項目の中から「ゲーム開始」を選択すると、プレイヤーキャラクター（以下、PC）の選択画面に進む（PCの作成や選択についてはP.452を参照）。

ゲーム開始までの流れ

スタートメニューで「ゲーム開始」を選択した後は、使用するＰＣを決め、ロビーでサーバーを選択し、戦場に出撃するといった流れでゲームは進行していく。

1 ＰＣの作成、選択を行う

▶P.454

PC SELECT画面では、すでに作成したＰＣがある場合、名前が一覧で表示されるので、その中から使用するＰＣを選択する。初めてプレイする時など使用できるＰＣがないなら「ＰＣの購入」からキャラクター新規登録権を購入し、ＰＣを作成しよう。キャラクター新規登録権は、オンラインショップから購入できる。

オンラインショップではエクスパンションパックも購入が可能だ。

2 ロビーを選択する

▶P.447

参加するゲームを決めるため、まずはロビーに進む。ロビーには「オートマッチング」「フリーバトル」「トレーニング」の３種類がある。ゲームを始めたばかりの初心者ならオートマッチングもしくは「フリーバトル」のビギナーロビーで、同レベルくらいのプレイヤーとの戦いを楽しもう。初めてプレイする場合は、トレーニングで『ＭＧＯ』の基本を学ぶといい。

慣れてきたらフリーバトルで、参加するゲームを自分で選ぶとよい。

3 仲間と共に戦場へ

参加するゲームを決めたら、いよいよ戦場へ出撃だ。ブリーフィングでスキルの設定など準備を済ませたら、武器選択画面へ進む。ここで自分の使用する装備を決定すれば、プレイヤーがＰＣを動かせるようになる。対戦ルールは７種類あり、勝利条件も様々だ。同じチームの仲間と協力して、敵チームとの対戦に挑もう。

戦場を勝ち抜くには、自身の技術だけではなく、仲間との連携も重要になる。

4 リザルトを確認し、次の戦場へ

どちらかのチームが勝利条件を満たすか、制限時間がなくなるとリザルト画面が表示される。この画面では、倒した敵の数や死亡した回数などの情報が閲覧できる。また、各ルールには得点が加算される行動が決められており、その合計でランキングがつけられる。それらを確認したら次のラウンドへと移り、再び戦いが始まるのだ。

まずはチームの勝利を、そして個人ではランキングの上位を目指して戦おう。

メインメニュー

メインメニューでは、参加するゲームを決めるロビーへと進むことができる。またオンラインニュースやメール、パーソナルデータやランキングの確認なども可能だ。

メインメニューの項目

ロビー選択	参加したいゲームに合わせて、ロビーを選択する。ロビーにはオートマッチング、フリーバトル、トレーニングの３種類がある。
オンラインニュース	ゲームのメンテナンスに関する予定や各種のお知らせなど、コナミから配信される重要な情報を確認することができる。
メール	他のプレイヤーから送られてきた受信メールの確認や、自分が他のプレイヤーにメールを出すことなどができる。
クラン	クランへの入隊や新たなクランを作成することができる。クランの作成にはプレイ時間２０時間以上、レベル３以上が必要条件となる。また、１度作成すると１週間は解散できない。
パーソナル	ＰＣがこれまでに行ったゲームの戦績など、様々なデータが閲覧できる。また、スキル・装身具・ゲームオプションについてもここで変更が可能だ。
ランキング	２種類のランキングを閲覧することができる。プレイヤーランキングはＰＣ単位のランキング、クランランキングは、クラン単位のランキングとなっている。

ロビーの種類

選択できるロビーには、自動的にマッチングされるオートマッチング、参加するゲームをリストから選択するフリーバトル、訓練を行えるトレーニングの３つがある。

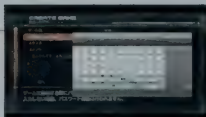
AUTO MATCHING LOBBY

レベルの近いＰＣが自動的にマッチングされる。プレイしたい対戦ルールを選ぶことができ、その場合は同じ希望を出しているＰＣが優先してマッチングされる。

FREE BATTLE LOBBY

フリーバトルでは、ＰＣが作成したゲームの中から参加するサーバを選択できる。また、自分がホストとなってゲームを作成することも可能だ。

ゲームの作成

ホストになって対戦ルールや使用するマップ、ラウンド数などを設定し、他のプレイヤーの参加を募る。パスワードを設定すれば、知らせた相手だけを招いてプレイすることもできる。

ゲームに参加

▶JOIN GAME P.449

他のプレイヤーがホストになって作成したゲームに参加する。ルールやオプション、どういうプレイヤーを募集しているかを表すスタンスなどを見て、参加するゲームを決定しよう。

TRAINING LOBBY

訓練専用のロビーで、ターゲットや人形を相手にした物や、ゲームに必要な基礎知識を学べる初心者用の訓練、教官となったホストプレイヤーに指導を受ける「教官指導」が選択可能だ。

画面の見方 SCREEN

～戦場へ出る前に知っておきたい画面情報の説明

1 **プレイヤーキャラクター名**／自分のPC名です。

2 **ライフゲージ**／ゼロになると死亡します。

3 **気力ゲージ**／ゼロになると一定時間気絶します。左スティックを動かすと早く回復します。

4 **所属クラン**／クランに所属している場合、エンブレムと名前が表示されます。

5 **自分のスキル**／現在選択しているスキルです。

6 **武器**／現在選択している武器です。

7 **装備品**／現在選択している装備品です。

8 **AUTO AIMモード**／ロックオンを行います。◉ボタンでモードのON／OFFが可能です。

9 **ネームタグ**／自分以外のPCの名前やライフ、気力ゲージです。

10 **その他の表示**／制限時間や残りチケット数など、各ルール固有の表示。詳しくは対戦ルール説明（P460）を参照。

ゲームの基本画面

出撃中の画面には、ＰＣの状態を表すゲージや武器や装備品といった装備中のアイテムのアイコンなど、様々な情報が表示される。また、画面右上にはミニマップで周辺の地形が表示されると共に、味方ＰＣの位置や拠点などが、いろいろなアイコンで表されるのだ。

! 敵と味方の見分け方

戦場で遭遇した兵士の敵味方の見極めは、ネームタグを確認すればいい。味方のネームタグは常に表示されており、画面内に入れば確認できる。一方、敵のネームタグは照準を合わせた時にしか表示されない。

味方（常に表示あり）　敵（照準を合わせた時のみ表示される。それ以外は非表示）

! ミニマップのアイコンについて

戦場に出撃すると画面右上にはミニマップが表示される。ここには、様々な情報がアイコンとして表示されるのだ。ルールによっては表示されないアイコンもあるので、それぞれの意味を覚えて、プレイに役立てよう。

 自分の位置

 味方の位置

 チームの本拠地

 ゴール

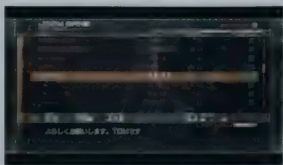
 拠点

ケロタン

 ガーコ

ミニマップ

JOIN GAME

「メインメニュー」で「ロビー選択」の中から「フリーバトル」を選択し、「ゲームに参加」を選ぶと表示される。ここでは、他のプレイヤーが制作したゲームがプレイ可能だ。ルールや使用マップ、各種設定を示したアイコン、コメントなどを加味して表示された一覧の中から好みのサーバを選択し、ゲームに参加しよう。

特定の人だけでゲームを楽しみたい場合はパスワードを設定し、ロックすることもできる。

ロビーのアイコンの種類

アイコンの意味	アイコンの意味
フレンドリーファイアーが有効になっています。	初心者でも歓迎です。
ボイスチャットが有効になっています。	誰でも歓迎です。
気楽に集まって楽しみましょう。	その他の要素を含んだプレイをしています。
真剣に対戦します。	パスワードロックがかかっています。
ロックオンが有効になっています。	

ブリーフィングメニュー／STARTボタンメニュー

途中で参加する場合を除き、ゲームが開始するとまずブリーフィングメニューが表示される。ブリーフィングメニューでは参加するプレイヤーやルール、マップの確認のほか、ゲームに関する様々な設定が可能だ。また、ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ブリーフィングメニューとほぼ同様のSTARTボタンメニューが表示される。

STARTボタンメニューを表示している間もゲームの進行は止まることはない。ゲーム中の確認は最小限に抑えたい。

ブリーフィング、及びSTART ボタンメニューの項目

項目	説明
MAP	今回のステージで使用しているマップを確認できる。
RULES	今回のステージで使用しているルールを確認できる。
TEAM CHANGE	別のチームやスペクテイター（ゲームに参加せず、対戦を観覧する観戦者）への変更ができる。変更には、過半数のメンバーの承認が必要になる。
SKILLS	スキルの設定ができる。なおスキルの変更は、ブリーフィングでしか行えない。
MUTE	ゲームに参加しているＰＣを選択して、ボイスチャットを消音設定にすることができる。
ADDLIST	ゲームに参加しているＰＣを選択して、フレンドリストやブロックリストに登録することができる。
HOST	今回のステージをキャンセルしたり（RESTART）、指定したメンバーの追い出し（KICK）、ゲームの詳細確認（DETAIL）、ステージサイクルの確認（STAGE CYCLE）ができる。
GAMEPLAY OPTION	ゲームプレイに関する設定ができる。各設定項目の説明については、オンラインマニュアルの「ゲームプレイオプション」を参照。
QUIT	ゲームから抜けてロビーに戻る。ゲームを開始してからも選択できるが、チームのバランスが崩れるなど他のプレイヤーに迷惑がかかることがあるので、なるべくブリーフィングで行うようにしよう。

リザルト画面

ステージが終了すると、リザルト画面が表示される。ここでは、各プレイヤーの行動がポイントに変換され、ランキングで表示されるのだ。また、グラフには、長さでスコアの総量を、色を見ることでプレイヤーがどういった行動でスコアを獲得したか、その割合を確認することができる。

グラフの色は、白がルールに則った、及びスタンによるスコア、黄が相手を倒して得たスコア、黒が自分の死亡によるスコアとなる。

カウントの種類と内容

	DM	TDM	RES	CAP	BASE	SNE	TSNE	
KILL COUNT	×3	×3	×7	×5	×3	×3	×5	敵を殺した時に加算される。
DEATH COUNT	×−2	×−2	−	−	−	×−2	−	自分が死んだ時に減点される。
STUN COUNT	×3	×2	×7	×5	×3	×2	×5	敵を気絶か眠らせた時に加算される。
FAINT COUNT	×−2	×−1	−	−	−	×−1	−	自分が気絶か眠った時に減点される。
HEADSHOT COUNT	×2	×2	×2	×2	−	×2	−	ヘッドショットによっての殺害、および気絶させた時に加算される。
COMBO	×5	×5	−	−	−	×5	−	死なずに敵を連続で殺した時に加算される。
KILL 1st PC	×5	−	−	−	−	−	−	ラウンド中、1位のキャラクターを倒した時に加算される。
HACKING COUNT	−	×5	×5	×3	−	×5	×5	スキャニング発動時に加算される。
WAKE COUNT	−	×2	−	×5	×3	×2	×5	気絶、眠り状態の味方を起こした時に加算される。
ASSIST	−	×3	×5	×3	×3	−	×5	CQC、気絶眠り、スキャニングした相手を仲間が殺した時に加算される。
TEAM WIN	−	−	×5	×5	×5	−	×5	各ラウンド終了時の勝利チームに加算される。
TEAM KILL	−	−	×−5	−	×−5	−	−	味方を殺した時に減点される。
GOAL	−	−	×3	×10	−	−	×3	ステージの決着が着いた時に加算される。
TARGET DEFENCE	−	−	×3	−	−	−	−	キャプチャーしたPCを倒した時に加算される。
TARGET GET COUNT	−	−	×2	−	−	−	−	キャプチャーした時に加算される。
TARGET 1ST GET	−	−	×3	−	−	−	×5	1番最初にキャプチャーしたプレイヤーに加算される。
KEEP COUNT	−	−	×1	−	−	−	×1	ケロタン、ガーコを2秒所持するごとに加算される。
REPRESS	−	−	−	−	×1	−	−	拠点制圧を4秒行うごとに加算される。
CONTROL	−	−	−	−	×5	−	−	拠点を制圧するごとに加算される。
DESTROY	−	−	−	−	×10	−	−	SOPDESTAB発動を発動させるごとに加算される。
OPPONENTS SPOTTED	−	−	−	−	−	−	×3	敵を発見した時に加算される。
DOGTAG SCORE	−	−	−	−	−	×3	−	スネークになった時、DogTagを出現させると加算される。
GET DOGTAG	−	−	−	−	−	×5	−	スネークになった時、DogTagを取得すると加算される。
COMPLETE DOGTAG	−	−	−	−	−	×5	−	スネークになった時、DogTagを規定数取得して勝利すると加算される。
MK.II SCORE	−	−	−	−	−	×3	−	メタルギアMk.IIになった時、敵を気絶させると加算される。

※表中の略称は、DM：デスマッチ　TDM：チームデスマッチ　RES：レスキューミッション　CAP：キャプチャーミッション　BASE：拠点制圧ミッション　SNE：スニーキングミッション　TSNE：チームスニーキングミッション　を表します
※SNEのスネークのスコアは「DOGTAG SCORE」として、またMk.IIのスコアは「Mk.II SCORE」として1つにまとめて最初に表示される。
※「KILL COUNT」「DEATH COUNT」「HEADSHOT COUNT」がある場合は、スコアに関係なく優先して表示される。

ランキングとアイコン

ランキングを決定するポイントは、ルールによってカウントされる行動が異なっている。また、重要視される行動も決まっており、倍率が高く設定されているので、上位を狙うなら覚えておいて積極的に狙っていきたい。また、ランキング時に表示されるアイコンは6種類あり、意味は右の通りだ。

※値の高いスコア（行動に対して設定されたスコア）から優先して表示される。
※同じレート値の場合は、表の並びで順番に表示される。
※8行目以降になるスコアはまとめて計算して「Other」として表示される。

ランキング時に表示されるアイコンの意味

『MGO』の武器・アイテム

本編同様、MGOでも多数の武器が登場する。もちろん武器の扱い方を知らずして勝利はおぼつかない。各武器の特徴をしっかり把握して、戦闘に役立てて欲しい。

武器選択画面

ここではゲーム中に使用する武器を選択できる。使用できる武器は大きく3種類に分かれており、それぞれの武器の中からひとつを選んでスタートする。使用するキャラクターが倒される度に装備の変更ができるので、再出撃の際は戦術や戦況にあった武器を選ぶようにしよう。また、使用できる武器は設定などによって制限される場合がある。

武器の性能はどれも一長一短。長所をうまく利用することを心がけよう。

装備の種類

PRIMARY	メインとなる武器。主に両手で扱う武器が多く、攻撃力に優れている。選択したものによって大きく戦い方が変わってくるので、戦局に合わせて使い分けよう。
SECONDARY	拳銃などの予備の武器。攻撃力には乏しいものの、CQCと組み合わせることで、近接戦闘では非常に頼もしい武器となる。気力ゲージにダメージを与えるMk.2ピストルの扱いもポイントだ。
SUPPORT	グレネードやクレイモアといった投擲、設置系の武器。扱いが難しいものの、破壊力があり戦局を一気に変える能力を持つ。ただし、弾数が少ないので使いすぎに注意が必要だ。
MUSIC	戦闘中に流す音楽を選択できる。「MGS4」（本編の進行に応じて曲が増える）はもちろん、歴代METAL GEARの楽曲が並んでいる。名曲揃いなので、プレイの際には是非全ての曲を聴いて欲しい。

ドレビンポイントの設定

ルールを設定する際、ドレビンポイントを利用できるようにすると、通常では使用できない武器や、カスタマイズが可能になる。ただし、所持ドレビンポイントが不足してる場合は使用することができない。ドレビンポイントは敵を倒すなどゲームの戦績にあわせて増加するので、まずは良い戦績をあげられるように腕を磨こう。

強力な武器を使用するには、ドレビンポイントを貯める必要が出てくる。

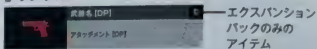
！ 出撃後の装備交換

倒された後のリスタート時以外にも、装備を変更することが可能だ。ゲーム中にどうしても装備を変更したい場合は、まず自チームの本拠地を目指そう。そして本拠地の中に入り、STARTボタンを押すと装備変更画面が表示され、装備の変更が可能になる。ただ多くの場合は戦線から遠く離れる形となってしまうので、多用は避けたい。偶然近くを通ったときなど、状況に応じて利用するのが一番の方策だろう。

もちろん最初から戦局にあった装備を選ぶのがベストだ。慎重に見極めよう。

「MGO」の武器・アイテム一覧

装備できる武器やアイテムは、ホストの設定で制限を受けることがある。また、ドレビンポイントが足りない場合も選択できない。

■サンプル

※アイコンの色は、赤が殺傷武器、青が非殺傷武器を表す。

PRIMARY

D.E. (L.B.) [1000] E
なし
※メリル専用

XM8 COMPACT [1000] E
なし
※ジョニー専用

Vz.83 [0]
なし

P90 [2000]
SUPPRESSOR [500] /RIFLE LIGHT [500]
LASER SIGHT [500]

MP5SD5 [2000]
なし

AK102 [1000]
GP30 [10000]
40mm G. [0]

M4 CUSTOM [2000]
SUPPRESSOR [500] /DOT SIGHT [750]
SCOPE [500]
XM320 [10000]
(GRENADE [0] /WP G [0] /STUN G [0] /SMOKE G [0])
MASTERKEY [8000]
(OO BUCK [0] /SLUG [5000] /V.RING [3000])
GRIP A [750] /RIFLE LIGHT [500]
LASER SIGHT [500]

Mk.17 [2500]
DOT SIGHT [750] /SCOPE [500]
GRIP A [750]

XM8 [3500]
なし

G3A3 [5000]
なし

Mk.II
なし
※プレイヤーキャラとしてのMk.IIのPrimary武器です。

SVD [500]
なし

MOSIN-NAGANT [0]
なし

M14EBR [3000]
SUPPRESSOR [500] /RIFLE LIGHT [500]
LASER SIGHT [500]

DSR-1 [7000]
なし

M82A2 [10000] E
なし
※ジョニー専用

M870 CUSTOM [750]
(00 BUCK [0]/SLUG [2000]
V.RING [2000])
DOT SIGHT [750] SCOPE [500]

SAIGA12 [8000]
(00 BUCK [0]/SLUG [2000]
V.RING [2000])

M60E4 [5000]
DOT SIGHT [750] /SCOPE [500]
GRIP A [750] /RIFLE LIGHT [500]
LASER SIGHT [500]

SHIELD [0]
なし

RPG-7 [10000]
なし

SOP DESTAB [5000]
なし

SECONDARY

SUPPORT

ITEM

C BOX
デフォルトで所持

ENVG
ステージ上で入手(TSNEは除く)

CAMERA
デフォルトで所持

DRUM CAN
ステージ上で入手(SNEは除く)。SNEのスネークはデフォルトで所持

BINO
デフォルト所持

SOLID EYE
SNEのスネークのデフォルトで所持

S.PLUG-S
スキャニングスキルを装備時

FACE CAMO
SNEのスネークのデフォルトで所持

STEALTH
TSNE専用

Balaclava E
メリル、ジョニーの専用装備

『MGO』の特徴

『MGO』には、独自のシステムやゲームをより楽しむための工夫が多数盛り込まれている。今回は、これらの特徴的な内容をピックアップして紹介していく。

PC EDIT

スタートメニューで「ゲーム開始」を選択すると、まずは自分のPCを作ることになる。「スターターパック」で選択できるのは男性兵士PCのみとなっているが、「ジーンエクスパンション（→P.484）」を購入すると、女性兵士PCも作成できるのでお勧めだ。

！ PC登録権とPCの削除について

最初のPCは無料で登録できるが、２体目以降は、「PC新規登録」画面で「PCの購入」を選択し、MGOオンラインショップで登録権を購入する必要がある。また、PCを削除するには、作成されてから１週間以上経過しなければならない。その場合、戦歴は消え、同じ名前は使えなくなるが、新たに別PCを登録できる。
https://my.konami.net/mgo2/login.mgo

ユニークキャラクターの登場

『MGO』には、『MGS４』本編に登場したキャラクターたちが、ゲーム中ひとりずつしか登場しないユニークキャラクターとして参戦する（→P.492）。彼らは、独自のスキルや専用武器などを持っており、本編に恥じない活躍ぶりを見せてくれるはずだ。

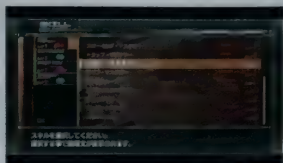
『MGO』の称号一覧

称号は、PCのプレイスタイルの特徴を表しており、ブリーフィング画面で確認可能だ。（2008.07.17現在）

称号	説明	総プレイ時間
FOXHOUND	偉大な成績を収めた伝説の兵士 ※1	15時間以上
FOX	非常に優秀な成績を収めた最高の兵士 ※1	15時間以上
DOBERMAN	優秀な成績を収めた兵士 ※1	15時間以上
HOUND	好成績を収めた上級兵士 ※1	10時間以上
EAGLE	HSキル割合とHSスタン割合が高い、ヘッドショットの名人	5時間以上
CROCODILE	キル割合とスタン割合が高い兵士	5時間以上
JAWS	キル割合とスタン割合が高く、中でもナイフキル割合が高いナイフの名人	5時間以上
PIGEON	気絶割合が高い、非殺傷を好む兵士 ※2	3時間以上
SNAKE	SNEのプレイ率が高い、スニーキングルールを好む兵士	3時間以上
KEROTAN	CAPのプレイ率が高い、キャプチャールールを好む兵士	3時間以上
GA-KO	RESのプレイ率が高い、レスキュールールを好む兵士	3時間以上
CHAMELEON	TSNEのプレイ率が高い、チームスニーキングルールを好む兵士	3時間以上
BEE	スキャニング回数が多い兵士	3時間以上
BEAR	CQC（素手格闘含む）回数が多い、CQCの名人	3時間以上
WATER BEAR	生存率の高い兵士 ※3	5時間以上
CHICKEN	戦闘参加頻度（※4）が低い兵士	3時間以上
TORTOISE	ダンボール使用回数が多い兵士	3時間以上
FLYING SQUIRREL	ローリング回数が多い兵士	3時間以上
NIGHT OWL	ENVG装着時間が長い兵士	3時間以上
RAT	トラップにかかる回数が多い兵士	3時間以上
SLOTH	被ヘッドショット率の高い兵士	3時間以上
TSUCHINOKO	プレイ頻度の低い兵士（前回プレイ日時から30日以上経過）	3時間以上

※1　DM、TDM、CAP、BASE、RES、TSNEの各ルールにおける成績　※2　CAP、BASE、RES、TSNEの各ルールにおける成績
※3　TSNE、RESの各ルールにおける成績　※4　戦闘参加度＝ラウンドに対するキル割合、スタン割合、死亡割合、被スタン割合

スキル

プレイスタイルに合わせて、特殊な技術をカスタマイズできるのがスキルシステムだ。スキルはパーソナルメニューの「スキル設定」か、ブリーフィング画面で設定が可能となっている。ゲーム中やラウンド間のスキル変更はできないので気をつけよう。全スキルは、Lv. 1からスタートとなる(エクスパンションパックのスキルはLv.0から)。

スキルは最大4つまで設定可能だ。また、スキルコストの合計が4以下である必要もある。

スキルの種類

ハンドガン・マスタリー
ハンドガンを扱うためのスキル。発射時の反動を抑えて、リロード時間を短縮することができる。

サブマシンガン・マスタリー
サブマシンガンを扱うためのスキル。発射時の反動を抑えて、リロード時間を短縮することができる。

アサルトライフル・マスタリー
アサルトライフルを扱うためのスキル。発射時の反動を抑えて、リロード時間を短縮することができる。

ショットガン・マスタリー
ショットガンを扱うスキル。発射時の反動を抑え、リロード、ポンプアクションを素早く行える。

スナイパーライフル・マスタリー
スナイパーライフルを扱うスキル。発射時の反動を抑え、リロード、ポンプアクションを素早く行える。

ズームアップ
主観カメラで武器を構えた際に、カメラのズーム率が上がる(スコープ使用時のズーム率には影響なし)。

エンハンスド・ロックオン
敵をロックオンする際の可能距離と範囲が広がる。

スローイング・マスタリー
投擲武器を扱うためのスキル。投擲武器をより遠くまで投げることができる。

トラップ・マスタリー
設置武器を扱うためのスキル。設置武器を仕掛ける時間が早くなる。

CQC・マスタリー
CQCを使うためのスキル。首絞めで気絶させる時間が早くなり、直投げの効果も大きくなる。Lv. 3で武器落とし。

ナイフ・マスタリー
ナイフを扱うスキル。熟達するほど、素早く攻撃できる。Lv. 3で、CQC拘束時に△ボタンで首切りが可能。

ファストムーブ
身のこなしに関するスキル。移動速度が上がる。

エネミーエクスポージャー
攻撃した敵を表示することができるスキル。SOPによる情報共有が可能となる。熟練すると表示時間が長くなる。

アウェアネス
周囲の設置武器を表示することができるスキル。SOPによる情報共有が可能。熟練すると表示時間が長くなる。

ターゲットアラート
Lv. 1はロックオンによるダメージ時、Lv. 2はロックオン時、Lv. 3はエイム対象全ての敵の位置を表示する。

スキャニング
CQC拘束中、スキャニングプラグSを刺すことで、対象のリンク情報を表示。SOPによる情報共有が可能。

スキルのレベルアップについて

同じスキルを使い続けていくと、次第に熟練していき、最大Lv. 3までのスキルを設定することができるようになる。なお、レベルアップするのは、実際に効果を発揮したスキルのみだ。また、Lv. 3を取得するには、Lv. 2を装備して使っていく必要がある。

SOPシステム

SOPシステムは、体内のナノマシンをリンクさせて、互いの情報を視覚的に共有するシステムだ。仲間との連携を重視する『MGO』において、もっとも重要な要素のひとつと言える。

SOPリンクの方法

リンク方法は簡単だ。近距離にいる味方に向かって△ボタンを押すだけでいい。味方がチームカラーに光ったら、リンク完了だ。この時、リンクした味方が別の味方とリンクしていたら、全てとリンクがつながることになる。なお、死亡するとリンクは解除されてしまう。また仲間を攻撃すると、武器による攻撃全般が一定時間不可となる。

立ち状態の場合は、敬礼のアクションを取る。

立ち状態以外では、指差しアクションを行う。

リンク時の効果

SOPリンクを実行すると、味方の位置が解るようになるだけではなく、味方の持っている敵の位置情報やスキャニングで奪い取った敵の情報を共有することも可能になる。

1 味方の位置が解る

リンク中の味方は、たとえ障害物の向こうにいても、輪郭を視覚化できる。味方の位置や姿勢・状態によって、戦況をより正確に判断することが可能になるのだ。また無線が発せられた方向や、仲間が気絶、死亡した方向も視覚化される。

味方の位置だけでなく、アイコンで状態を判別したり、その行動から意図を読み取ることができるのも、SOPシステムの大きな特徴となっている。

2 スキルと併用で、敵の位置が解る

スキルには自分が攻撃した敵や、自分を攻撃した敵の位置情報を得られる物がある。スキルの対象になった敵は、一定時間視覚化される。

SOPに関連したスキル

アウェアネス／ターゲットアラート
スキャニング／エネミーエクスポージャー

SOPリンクのアイコン

アイコン	状態	アイコン	状態
	プリセット無線を発した時		死亡した時
	雑誌に夢中		睡眠中
	気絶中		交戦中

3 スキャニングプラグSで敵の情報を奪取可能

スキャニングのスキルを装備した上で、スキャニングプラグSを使用して敵にウィルスを注入すると、対象がリンクしている全ての敵を視覚化することが可能だ。なお、スキャニングする対象は、たとえ殺してしまっても、感染の効果自体は持続する。

スキャニング時は、敵を羽交い締めにする必要があるため、CQCマスタリーのスキルが必須だ。

コミュニケーション（ゲーム中）

『MGO』は、1人で遊ぶこともできるが、仲間と連携を取りながら戦うと、さらに深く楽しめる作りになっている。その際に役立つのが、プリセット無線やテキストチャット、ボイスチャットといった、ゲーム中にコミュニケーションを取る方法だ。

プリセット無線

プリセット無線は、ボタン操作で設定された音声によってコミュニケーションを可能とするシステムだ。ゲーム中にSELECTボタンを押すと、メニューが表示されるので、あとは方向キーを押してセリフを選択すると、PCがセリフをしゃべる。SOPによって仲間に位置を知らせたりすることもでき、最低限のコミュニケーションは事足りるはずだ。

プリセット無線の初期設定のセリフは、4つの系統に区分される。

プリセット無線の初期設定一覧（下記の順で方向キーを押す）

攻撃系	
SELECT ↑↑ ゴー！ゴー！ゴー！	SELECT ↑→ 敵がいる！
SELECT ↑↓ 援護を頼む！	SELECT ↑← 待つんだ！

応答系	
SELECT →↑ 承知した	SELECT →→ ついて来い！
SELECT →↓ 同意しかねる	SELECT →← 異常なしだ

コミュニケーション系	
SELECT ←↑ 申し訳ない	SELECT ←→ 上出来だ
SELECT ←↓ 幸運を祈る	SELECT ←← 頼むぞ！

防御系	
SELECT ↓↑ ターゲットを守れ	SELECT ↓→ 固まって行こう
SELECT ↓↓ 一時退散！	SELECT ↓← 隠れろ！

プリセット無線の設定

上記の一覧は初期設定を表しており、この設定は任意に変更することが可能だ。そのため、よく使うセリフなどは、自分の入力しやすい方向キーにあらかじめ割り振っておくなどのカスタマイズをしておくとよい。また設定で選択したボイスタイプにより、文意は同じ内容ながら、セリフが若干変化する。PCに個性をつけたい場合は、ボイスタイプの選択にも気を配るといい。

プリセット無線の設定は、オプションで変更することが可能だ。

！ プリセット無線アピールパックを購入すると……

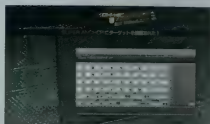
MGOオンラインショップ（→P.454）で、「MGOプリセット無線アピールパック」を購入すると、P.459の表にある32種類のプリセット無線を、追加で使えるようになる。このプリセット無線は、テキストチャットにコマンドを入力することで発信できるようになる。

テキストチャット

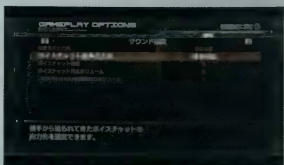
テキストで細かい打ち合わせを行ったり、連携を取ることが可能なのが、テキストチャットだ。これを使えば、ブリーフィングやゲーム中に、味方や参加メンバー全員へメッセージを送ることができる。画面にキーボードを表示してテキストを入力することも可能だが、迅速な打ち込みを望むなら、USBキーボードを使うのがいいだろう。

文字を打つ手間はかかるが、プリセット無線よりも細かい内容を打ち合わせられる。

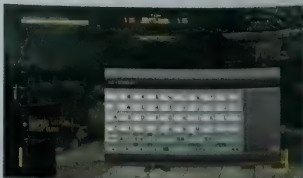
テキストチャットでプリセット無線を発信する

プリセット無線は、テキストチャットでP.459の表のコマンドを打ち込むことでも発信できる。方向キーによる発信よりも、キーボード入力の方が使いやすいという人は、試してみるといいだろう。なお、キーボード入力でコマンドを打ち込む際に全角や小文字を使うと、無線は発信されない。必ず、半角と大文字で入力しよう。

簡単な挨拶なら、テキストチャットのプリセット無線でも十分だ。

ボイスチャット

プレイに集中しながら、音声で連携を取りたい場合は、ボイスチャットを活用しよう。ボイスチャットは、Bluetooth対応ヘッドセットか、USB対応のヘッドセットを接続した状態でSELECTボタンを押し続ければ、味方に音声で指示を出すことが可能だ。状況に即した指示を瞬時に飛ばせるので、隊長役のＰＣに特にお勧めと言える。

ボイスチャットを使いたい場合は、ヘッドセットを接続した上で、オプションで設定を変更しておこう。

! 高らかに歌え、「勝利の歌」！

テキストチャットで<SONG>と入力すると、ＰＣは「勝利の歌」を歌いだす。「勝利の歌」は、ゲーム中だと途中までしか歌わないが、勝利チームのPCのみ、リザルト画面で最後まで歌うことができる。 両チームの勝利ラウンド数が同じで引き分けになった場合は、小島監督の演説も同時に流れるので、まだの人はぜひ一度聴いてみよう。

思わず「あるある」と頷いてしまう小島監督の演説。歌えば、仲間同士の結束もきっと固まるはずだ。

プリセット無線の発信コマンド

無線系統	セリフ	コマンド	省略形コマンド
攻撃系	「ゴーゴーゴー！」	<GO>	—
	「敵がいる！」	<ENEMY>	<EN>
	「援護を頼む！」	<COVERME>	<CM>
	「待つんだ！」	<WAIT>	<WA>
応答系	「承知した」	<ROGER>	<RO>
	「ついて来い！」	<FOLLOW>	<FO>
	「同意しかねる」	<NEGATIVE>	<NE>
	「異状なしだ」	<CLEAR2>	<CLR2>
防御系	「ターゲットを守れ」	<TARGET>	<TA>
	「固まっていこう!」	<TOGETHER>	<TO>
	「一時退却！」	<PULLOUT>	<PO>
	「隠れろ！」	<HIDE>	<HI>
コミュニケーション系	「申し訳ない」	<SORRY>	<SRY>
	「上出来だ」	<GOODJOB>	<GJ>
	「幸運を祈る」	<GOODLUCK>	<GL>
	「頼むぞ！」	<COMEON>	<CO>

※PC作成時に選んだ声によって、意味は同じだが、セリフは若干変化する。

プリセット無線アピールパック※の発信コマンド

セリフ	コマンド	省略形コマンド
「ふふっ」(短い笑い)	<LAUGH>	<LA>
「ハッハッハ」(長い笑い)	<LAUGH2>	<LA2>
カバーする！	<ITCOVERS>	<IC>
誰か来てくれ！	<COMEHERE>	<CH>
突撃する！	<ONSLAUGHT>	<OST>
敵と交戦中！	<TAKEFIRE>	<TF>
増援頼む！	<REINFORCEMENT>	<RI>
敵を殲滅！	<DESTROYEDENEMY>	<DE>
クリア！	<CLEAR>	<CLR>
いい奴だったのに……	<LAMENT>	<LAM>
なんであんな無茶したんだあ!!	<LAMENT2>	<LAM2>
ん？　何の音だ？	<NOISE>	<NO>
誰もいないな……	<NOBODY>	<NB>
敵を発見した！	<ENEMYFIND>	<EF>
ゴール！	<GOAL>	<GA>
逃げろー！	<RUN>	<RU>
3、2、1、スタート！	<COUNTDOWN>	<CD>
ゲームスタート！	<START>	<ST>
ゲーム終了～！	<END>	<ED>
よろしく	<WELL>	<WL>
さようなら	<GOODBYE>	<GB>
また会おう！	<SEEYOU>	<SY>
うおぉぉぉぉ……。は、腹があぁぁぁぁ……	<TOILET>	<TOI>
はぁ……、新記録だ……	<RECORD>	<RE>
ただいま	<IMHOME>	<IH>
お帰りなさい	<WELCOMEBACK>	<WB>
すまない、戦線離脱する	<QUIT>	<QT>
ありがとう	<THANKS>	<THX>
ここは俺に任せてくれ！	<BUYIN>	<BI>
コネクトする！	<LINK>	<LIN>
リロード！	<RELOAD>	<REL>
おめでとう！	<GRATS>	<GRA>

※「MGO」のGAME IDに対して、プリセット無線の音声32種類を追加する追加購入商品。購入した音声は、「パーソナル」の「ゲームプレイオプション」→「プリセット無線・カテゴリ設定」でプリセット無線に登録できる。「MGO」公式WEBサイトから、「オンラインショップ」で購入可能。
※セリフの内容は、PCの声の種類によって若干変化する

コミュニケーション（ゲーム外）

ライバルに再戦を申し込んだり、仲間同士でチームを組んだり、もっと多くの人と「MGO」について語り合いたいという人向けに、様々なコミュニケーション方法が用意されている。

フレンド登録

フレンド登録を行うと、相手とのコミュニケーションが取りやすくなる。登録は、「対戦履歴」や「プレイヤーキャラクター検索」、「プレイヤーランキング」などから行うことができ、さらにゲーム中のブリーフィング画面でも可能だ。対戦をして気の合った人やライバルと目している人などは、積極的に登録していくといいだろう。

フレンド登録は、フレンドリストで確認できる。登録が多くなればなるほど、『MGO』の輪が広がるのだ。

メール

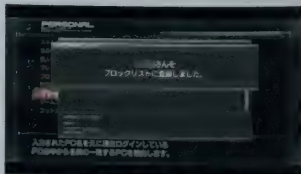
フレンド登録した人やゲームマスター（以下GM）など、特定の人に連絡を取りたい場合は、メールを出そう。その際は、相手に自分の意図がきちんと伝わるように、簡潔な内容を心がけるようにした上で、送る前に内容をチェックするといい。なおメールは、メインメニューや各ロビーから選択することができる。

他のプレイヤーから連絡が入る場合もある。「受信BOX」や「重要なお知らせ」は、毎回チェックしよう。

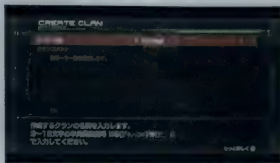
メールで選択できる項目

項目	内容	項目	内容
受信BOX	受信したメールを確認できる。	新規メール作成	最大８人へ同時に送信できる。ゲームへの意見は「GM」宛へ。
送信済みBOX	送信したメールを確認できる。最大５件まで保管される	重要なお知らせ	運営スタッフから連絡が届くことがある。届いたら確認すること。

！ ブロック登録について

対戦していると、マナーを守れない人がいたり、不愉快な思いをさせられたりすることもあるかもしれない。そのような場合は、ブロック登録という手もある。登録したＰＣがホストとして作成したゲームに参加できなくなり、メールを送ることもできなくなる。ただ、ブロック登録はあくまでも最終手段なので、よく考えたうえで、選択してほしい。

もし自分にも落ち度があったと思う場合は、ブロックリストに登録する前に、メールなどで連絡をとってみるのもありだ。

クラン

気の合う仲間たちと部隊を組んだり、さらに綿密なやりとりをしたいという場合は、クランに所属して同盟を組むといいだろう。クランに所属すると、クラン画面にメンバー全員宛のメッセージを書いたり、メールをする際も宛先をすぐに表示できたり、クラン単位でコミュニティを形成したりと、コミュニケーションがとりやすくなる。

クランを作成するには、プレイ時間20時間以上、レベル3以上が必要となり、作成者がクランリーダーとなる。

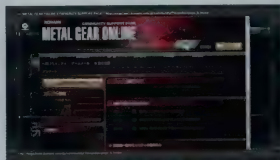
エンブレムの作成

クランを立ち上げると、象徴となるエンブレムを作成できる。このエンブレムは、ゲーム中つねに表示され、クランメンバーがいれば、すぐに確認することが可能だ。エンブレムの大きさは「32×32」ドット、色はRGBで指定することになる。なお、利用規約違反の恐れのあるエンブレムは削除されてしまう。

1度公開したエンブレムは1週間は変更できない。クランの象徴でもあるので、じっくり作るといいだろう。

コミュニティーサポートページ

より多くの人と交流を持ちたいという人は、プレイヤー専用のコミュニティーサポートページを活用しよう。ブログを立ち上げたり、コミュニティを作って情報交換を行うことなどが可能だ。パソコンからログインする際は下記へアクセスしよう。

http://mgo2web.konami.com/jp/community/

コミュニティーサポートページは、不特定多数の人が見ているので、マナーには気をつけよう。

! 『MGO』公式WEBサイトについて

『MGO』公式WEBサイトには、プレイするうえで役立つ情報が掲載されている。メンテナンス情報などがアップされるほか、サポートサイトとしてオンラインマニュアルやコミュニティーサポートページも完備されている。パソコンからログインする際は下記へアクセスしよう。

http://www.konami.jp/mgo/

サーバインフォメーションやコラム記事なども掲載されているので、定期的に巡回するといいだろう。

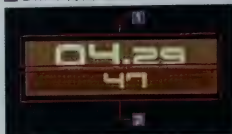
※WEBの写真は2008年7月現在のものです。

対戦ルール

『MGO』には現在７種類の対戦ルールが用意されており、この中からひとつを選んで対戦を行う。各ルールの特徴を理解して、対戦に臨もう。

デスマッチ（DM）

参加PC全てが敵となる個人戦を行う。主に敵を倒すことで得点が加算され、チケット数がゼロになるか、制限時間が切れた時に終了となり、最も得点を得ていたプレイヤーが勝利する。なお、1位のPCは、SOP状態で表示される。

■DMの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 残りチケット数

対戦ルールの特徴

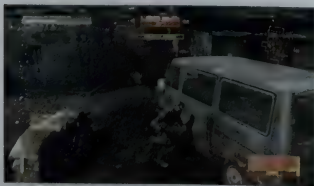
個人の技量が直接成績に反映される

デスマッチは参加者全員で行うバトルロイヤルだ。チーム分けはなく、スタート位置もマップの様々な場所にランダムで配置されるので、スタート位置の有利不利については運に左右される。このルールではチームとしての勝敗がなく、得点によるランキングのみが勝敗を表す要素になる。得点は主に敵を倒すことで加点されるので、積極的に攻撃を仕掛ける必要がある。そのため、ランキングはプレイヤーの技量を反映したものになるのだ。

これまでの数々の戦場で培ってきた戦闘技術を存分に発揮して、見つけた敵を全力で倒していこう。

基本戦術

プレイスタイルで変幻自在

ランキングの上位を目指すには、多くの敵を倒すことが必要になるので、積極的に戦闘を行っていきたい。ただし、武器やスキルによって得意とする戦法は違ってくる。アサルトライフルやサブマシンガンなら積極的に敵を探すべきだが、狙撃銃なら狙撃に適した場所を確保して、チャンスを待つのがセオリーだ。このように武器やスキルの性質を考えて、自分の動きを決めていこう。

敵と戦う積極性は大事だが、死んだ場合はスコアが減点されてしまう。不利と見たら逃げることも必要だ。

狙撃は攻撃している場所が知られると危険だ。複数のポイントを探しておき、こまめに移動して場所を悟られないようにしよう。

チームデスマッチ（TDM）

レッドチームとブルーチームに分かれて対戦を行う。ＰＣが死亡すると所属しているチームのチケットが減少し、相手チームのチケット数をゼロにすると勝利となる。制限時間がなくなった場合は、チケット数が多いチームが勝利となる。

■TDMの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 残りチケット数（レッドチーム）
3 残りチケット数（ブルーチーム）

対戦ルールの特徴

仲間との協力による戦術の広がり

ＴＤＭは、参加者がふたつのチームに分かれて戦闘を行うチーム戦だ。ＤＭとの最大の違いは、共に戦う仲間がいるということだろう。ＴＤＭでは、複数対複数の規模が大きい戦闘を楽しむことができる。また、プリセット無線やチャットで意思疎通を行えば、挟撃や陽動などより複雑な戦術で攻防を行うことも可能だ。逆に言えば、如何に仲間との連携を深めて、チームとしての戦闘力を高めるかが勝敗を分ける重要なポイントになる。

クランの仲間や気の合うプレイヤーと事前に打ち合わせして臨めばさらに連携を高めることができるはずだ。

基本戦術

仲間と連携し、まとまって行動する

仲間と共闘が可能なＴＤＭでは、チームとして如何に効率よく戦えるかが問われる。チームとしての方針を決めて、各自が連動して動くのが理想だ。ただし、そこまでの連携はクランでの参加でもなければ難しいだろう。まずは、個人で動かず、複数人でまとまって行動するように心掛けてみよう。人数が増えればそれだけ火力も増し、戦闘が有利になる。敵と同数かそれ以上を揃えることができれば、チケットを浪費することも少なくなる。

仲間の動きを見て２人以上で行動するようにすれば、遭遇した敵に一方的に狩られることも少なくなるはずだ。

チームの方針

常に複数で敵に対処する

戦場には様々な地形や障害物があり、敵の視界に入りにくい場所に潜んで攻撃時に先手を取るだけでも戦闘を有利に進められる。チームとして動くなら敵の進行ルートを予測して要所に人数を揃えたり、敵と遭遇したら味方のいる方向へ誘き寄せるというのも手だ。また、味方が注意を引きつけている間に別の道を通って側面へ回り込めば、敵が想定していない方向からの攻撃を一方的に行うことができる。

狭いところに人数が集まると誤射が怖い。人数が多い場合は、複数の部隊に分けて連動させることを考えるのもいいだろう。

キャプチャーミッション(CAP)

ターゲットの「ケロタン」「ガーコ」を2陣営に分かれて奪い合う。ターゲットを拾ったプレイヤーがゴールに入るとタイマーが減っていき、ゼロまで守りきると勝利だ。また、双方のゴールにターゲットが入るとタイマーはリセットされる。

■CAPの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 タイマー(ケロタンやガーコの残り設置時間)

対戦ルールの特徴

ケロタン、ガーコを奪い、守りきれ

このルールでは、ターゲットをゴールに持ち帰り、守ることで勝敗が決する。ケロタンやガーコを味方が手に入れたらゴールへ走り、他のプレイヤーはそれをサポートすることになる。ＰＣを倒すのは直接勝敗に関係しないが、ターゲットを持っている相手を倒した場合はその場に落とすので、奪い返すためには攻撃する必要はある。また、ターゲットを確保している場合でも、ターゲットを奪いに来る敵は、排除する必要が出てくる。

ホスト設定で最大参加人数が８人以下の場合、ステージに配置されるのはケロタンのみとなる。

基本戦術

ケロタン、ガーコを中心に戦いを展開

各ステージのケロタンやガーコの配置位置は決まっているので、まずはこれを入手するのが先決だ。どちらか一方でもゴールに持ち帰れば負けることはないので、初手で必ずひとつは手に入れておきたい。首尾良く入手した場合は、ゴール周辺の守備を固め、敵の襲撃に備えると共に、敵のターゲット保持者に襲撃をかける。敵に奪われた場合は、敵のゴールへと向かい、ターゲットを持っている敵を倒して落としたところを奪い返そう。

初手で撃退され、ふたつとも確保されると一気に勝敗がついてしまう。まずは戦力を集中させてでもひとつを入手しよう。

チームの方針

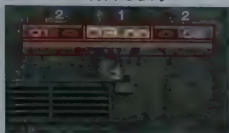
ゴール付近での攻防に力を注ぐ

勝敗を決定するタイマーは、ターゲットを入手したプレイヤーはタイマーを減らすためにゴールに向かうことになるので、相手が入手したという表示があったら敵のゴールに向かい、集中攻撃を行うと効率がよい。ただし、こちらが手に入れた場合は、ゴールにたどり着く前に奪われては元も子もない。すぐ近くにいる人は敵の追手を足止めし、遠方の人もなるべく早く合流して、ターゲットを持ったプレイヤーをガードしよう。

ターゲットはミニマップに表示されるが、チャフグレネードを使用するとミニマップで確認できなくなるので、運搬時には有用だ。

拠点制圧ミッション（BASE）

マップ内にある拠点を制圧し、最終的な数を競う。拠点は、プレイヤーがその場に留まることで制圧することができる。どちらかのチームが全ての拠点を制圧するか、制限時間がなくなった時点で拠点数の多いチームが勝利となる。

■BASEの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 制圧拠点数
3 拠点の制圧状況を示すゲージ

対戦ルールの特徴

攻撃と守備のバランスをいかに取るかが重要

制圧した拠点数が勝敗を決定するので、基本的には攻勢をかけて拠点を取りに行かなければならない。ただし、制圧した拠点も相手が一定時間留まれば再制圧されてしまう。つまり、攻め一辺倒では取った先から奪われることにもなりかねないのだ。従ってマップ上に点在する各拠点をいかに効率よく制圧していくかということと共に、制圧した拠点の防衛にどれくらいの人数を割くか、力の比重を考える必要があるのだ。

ミニマップの拠点がある位置にいくと、地面に四角い枠がある。ここで一定時間留まれば、その拠点を制圧することができる。

基本戦術

敵を排除して拠点を制圧

拠点を全て制圧できるのがベストだが、敵味方の数が同数ならそう簡単に行くことは少ない。ただ、少なくとも過半数は確保しなければ勝利できないことを考えると、守備よりは攻撃に比重を置くべきだろう。3ヵ所を制圧してからも、全てを守るために人数を分ければ、敵の集中攻撃を受けた時に人数的に不利な状況になるのは避けられない。拠点全ての制圧を視野に入れながら、手薄な敵拠点を優先して攻勢をかけるのが無難だ。

本ルールのみで使えるSOP DESTABは、敵本拠地に設置すると、一定時間敵を無力化できる便利なアイテムだ。積極的に活用したい。

チームの方針

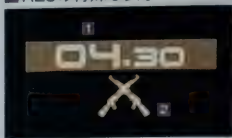
要所を守り、拠点数を増やす

攻めに比重をかけるのは基本戦術と同じだが、こちらは制圧した拠点に守備を1人残しておくようにする。これだけでも安心感は全然変わってくる。1人では大人数での攻撃は防げないが、主力同士の戦いを避けて単独でやってきた敵には、十分に対抗することができる。また、直接戦わなくても敵の動きを味方に伝えて援軍を頼めば、素早く取り返すことも可能だ。奪われる拠点の数と回数を最小限に抑えれば、勝利も近づくはずだ。

守備のPCは、拠点にいる必要はない。離れたところから警戒していれば発見される可能性も減り、攻撃のチャンスともなる。

レスキューミッション（RES）

攻撃、防御の２チームに分かれて攻防戦を行う。勝利条件はそれぞれ、攻撃側が「ガーコ」を入手してゴールにたどり着くか制限時間までに保持、防御側は制限時間までガーコを守りきることだ。また相手チームを全滅させた場合も勝利となる。

■RESの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 攻撃／防御チームアイコン（攻撃側か防御側かによって変更される）

対戦ルールの特徴

ガーコを巡り行われる攻防

攻撃、防御の双方とも無視できないのがガーコの存在だ。攻撃側は敵本拠地の近くにあるターゲットを入手し、その後も奪われないように守りながらゴールに向かうことになる。ＣＡＰと違い到着した時点で勝敗は決定するので、防御側には敵が入手する前に倒す、入手したＰＣを倒して奪い返すというふたつの選択肢から行動を決めることになる。また、このルールでは死んだＰＣは復活できないので、殲滅しても勝利を得ることが可能だ。

攻撃側は特に仲間との連携が勝利の鍵となる。チームのサポートを得て敵陣からガーコを奪い去れ。

基本戦術

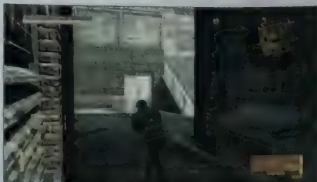
積極的にガーコを狙え

攻撃側は、ガーコをゴールまで持ち帰れば勝利となるが、単独で行動していては、各個撃破されて簡単に終わってしまう。最低限、運び手を決めてから挑み、運び手を他のＰＣたちで敵の攻撃からガードする態勢を作っておきたい。一方、防御側としては、ガーコの守備に主力を配置すると共に、不用意に突出してきた敵には攻撃することを考えておこう。死亡したＰＣは復活しないので、数を減らした分だけ、より守りやすくなる。

攻撃側は襲撃前に減らされないように不用意な行動は厳禁だ。なるべく複数で行動するようにしよう。

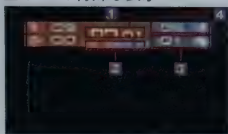
チームの方針

遊撃部隊を作り、柔軟に行動させる

攻撃側は、全員で連動して襲撃するのが理想的だ。必ずしも全員で固まっている必要はなく、少数で陽動し、敵の注意を引きつけるような動きも、数を減らしたい防御側には効果的に働く。一方、防御側だが、全員がガーコの近くにいると、突破された時にほぼ勝敗がついてしまう。敵の動きを見て各個撃破に気を付けながらゴールの近くに移動しておけば、攻撃して奪い返すことも、味方が来るまで足止めすることも選択できる。

少人数での行動は危険が多い。各個撃破されないように位置取りには細心の注意を払っておこう。

スニーキングミッション（SNE）

スネーク役のＰＣは、気絶状態かホールドアップしたＰＣをボディチェックし、「ドッグタグ」を集めると勝利だ。その他のＰＣは、スネークを規定回数倒すと勝利。タイムアップ時は、相手チームのＰＣを倒した数で勝敗が決定する。

■SNEの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 スネークを倒す規定回数
3 スネークを倒した数
4 敵チームのPCを倒した数
5 スネークが獲得したドッグタグ数

対戦ルールの特徴

敵は相手チームとスネークの２種類

ＳＮＥの最大の特徴は、ＰＣの内１人がスネークになることだろう。スネークはオクトカムを装備しており、カムフラージュ率を高く保っている間、他のＰＣは視認が難しくなる。また、人数が多い場合、別のＰＣがMk.IIとなってスネークのサポートを行える場合もある。一方、スネーク以外のＰＣは、スネークを探し出して倒すことが目的だ。ただし、時間切れの場合を考えると、遭遇した敵チームＰＣにも積極的に攻撃する必要はある。

ボディチェックは、気絶かホールドアップさせた後、アイコンが出たところで△ボタンを押すと行うことができる。

基本戦術

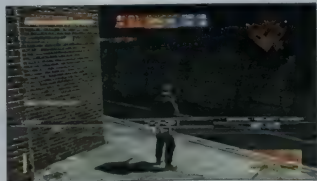
まずは敵チームへの対処を

スネークを探す側は、１人のスネークを見つけるよりも敵チームに遭遇する可能性の方が高い。まずはこれを撃破して安全を確保してから捜索を続けよう。一方、スネークはM4以外に殺傷できる銃を持っていないので、複数のＰＣを相手にするのは厳しい。カムフラージュ率は、移動すると激減してしまうが制限時間もあるので、積極的に位置を変えながら孤立している獲物を探し出し、チャンスを見つけて「ドッグタグ」を入手しよう。

カムフラージュ率が高い時のスネークはステルス状態になるので、移動しているところを探し出そう。

チームの方針

警戒網を広げ、スネークを探索

制限時間がある以上、勝つためにはスネークも動かざるを得ない。その移動時こそが、スネークの最大の隙となる。しかし、それでもステージは広く、捕捉できるかは大部分が運に左右されることになる。少しでもその可能性を高めたいなら、ある程度分散して索敵範囲を広く取る必要があるだろう。もしもスネークに襲われた場合でも、それは彼の位置を絞り込むヒントとなる。倒された仲間の場所の周辺へと捜索範囲を広げ、その足跡を追おう。

スネークを発見した場合に備えて発信するプリセット無線を決めておけば、仲間に大まかな位置を伝えることができる。

チームスニーキングミッション（TSNE）

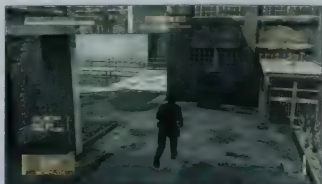
装備の違う潜入チームと防御チームが攻防戦を行う。潜入チームは全員ステルス迷彩を所持しており、「ケロタン」か「ガーコ」をゴールまで運ぶか敵を全員無力化すれば勝利だ。防御チームは、それを阻止するのが目的となる。

■TSNEの特殊な表示

1 ラウンドの残り時間
2 攻撃／防御チームアイコン（攻撃側か防御側かによって変更される）

対戦ルールの特徴

敵の目を欺けるか、潜入者の姿を暴けるか

潜入側は、スタン・ナイフ以外は非殺傷系の武器しか持てないが、ステルス迷彩という強力な装備を持っている。これを最大限利用して敵に発見されないように移動し、ケロタンやガーコをゴールに持ち帰ることが目的となる。一方、防御側は基本的に姿の見えない潜入者を捜索し、ターゲットを守ると共に敵を排除していかなければならない。戦闘になれば装備の差で防御側が有利なので、防御側が敵を発見できるかが勝負の分かれ目になる。

防御側が潜入者を発見すると警戒フェイズになり、わずかの間だが全プレイヤーのステルス状態は無効化される。

基本戦術

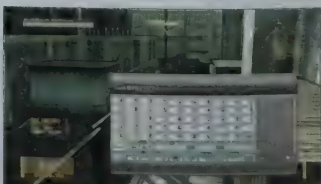
ステルス状態を保てるかが攻防の鍵

心許ない装備の潜入チームは、ステルス迷彩が頼みの綱だ。攻撃を受けて発見されればステルス状態が解けてしまうため、チーム全体を危険にさらすことになる。極力敵への攻撃は控え、ターゲットを入手することに全力を傾けたいところだ。それに対して防御側は、潜入者を発見さえすれば圧倒的に有利な状態になる。最低限の守備要員をターゲット近くに配置したらターゲットの周辺を中心に捜索を行い、潜入者たちの発見に努めよう。

ステルス状態なら相手の拘束は容易だが、その状態を他の敵ＰＣに発見されることもあり得るのだ。

チームの方針

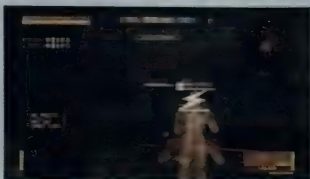
ターゲット近くでの攻防に持ち込む

ＴＳＮＥには制限時間があるので、潜入チームはターゲットの奪取に挑まない訳にはいかない。これを考えて、防御側はターゲットの周りに全兵士を配置し、敵を万全の形で迎え撃つという戦法も有効だ。この場合、潜入側はなんとか守りを崩す手段を講じる必要がある。わざとステルスを解いて敵の注意を引きつけたり、遠距離からMk.2ピストルで気絶させるなど、ターゲット近くの戦力を減少させるためにギリギリまで行動しよう。

潜入側は、ステルス状態ならある程度安全なので、状況を見てからチャットでどうするか打ち合わせるといいだろう。

『MGO』戦闘講座

「MGO」で行われるのは、プレイヤーとの戦いだ。プレイヤー同士の戦いのセオリーを学び、培った戦闘技術で戦場を勝ち抜けていこう。

ネットを通して繋がった仲間たちに敬意を

コミュニケーションを取ることで柔軟な対応ができる『MGO』だが、だからこそ忘れてはいけないのが、相手が自分と同じプレイヤーだと言うことだ。ゲーム参加時や落ちる時の挨拶はもちろん、相手を不快にさせるような発言は控えるといった最低限のマナーを守り、仲間と共にゲームを楽しむ気持ちを忘れないようにしよう。

助けてもらった時は敬礼する、ナイスプレイにはプリセット無線で賛辞を送るなどの気配りが、戦友たちとの連帯感を生むのだ。

相性を考えて、スキルと装備を選択

スキルはレベル合計が4になるまでしか装備することができないので、戦場での自分の役割を考えて最適な物をチョイスしよう。またマスタリー系のように特定の武器でしか効果を発揮しない物もあるので、武器との相性も考える必要がある。

■突撃兵タイプ

中距離での戦闘に適したアサルトライフルを装備し、ロックオン可能距離を伸ばすことで、攻撃性能をアップする。最前線で敵と銃撃戦を行うフォワードの構成だ。

スキル
- アサルトライフル・マスタリーLV2
- ターゲットアラートLV3
- ファストムーブLV1

装備
- M4 CUSTOM
- GSR
- グレネード

■狙撃兵タイプ

SVDの反動を抑えてズーム性能をアップさせた、狙撃特化型の構成だ。雑誌は主に自分の周りに置き、視野の狭くなる狙撃時に接近された時の備えとする。

スキル
- スナイパーライフル・マスタリーLV3
- エネミーエクスポージャーLV3

装備
- SVD
- GSR
- MAGAZINE

■暗殺者タイプ

CQCを活かすことに主眼を置いた接近戦タイプの構成だ。正面からの戦いは不利だが、積極的なスキャニングで情報を入手すれば、敵の動きを丸裸にできる。

スキル
- CQC ・マスタリーLV1
- ファストムーブLV2
- スキャニングLV1

装備
- M870 CUSTOM
- MK2
- エネミーロケーター

! スキル変更はブリーフィング中に行う

スキルの設定変更は、ブリーフィングメニューやメインメニュー（→P.447）で行うことができる。1度戦場に出撃してしまうと行うことができないので、自分がどのような動きをするかをあらかじめ考えておき、それに適した構成でスキルを設定しておこう。

対戦の心得

ＰＣ同士の戦いでは、技術と戦術が勝敗を左右する。ここからは戦闘を行う際のポイントを紹介していくので、プレイの参考にしよう。

優位なポジションから仕掛ける

ＰＣを相手にした戦いで注意したいのが、お互いの視野だ。人間が操作している以上、相手の位置が分からなければうまく照準を合わせることもできず、効果的な反撃は望めない。ＳＶＤなどを持っているなら、遠距離から発見される前に攻撃すれば、反撃される心配も少ない。近中距離での戦いでも、移動ルートを予測して側面や背面に回り込めれば一方的に攻撃することが可能になる。

戦闘は、まずは敵を発見するところから始まる。先に敵を見つけられれば、それだけ有利な状況で戦えるのだ。

武器に合った距離を保つ

武器にはそれぞれ攻撃するのに適切な距離がある。これを考えずに攻撃するとダメージ効率が悪くなるので、よく使う武器については特によく把握しておこう。連続で撃つことの少ない狙撃銃はそれほど関係してこないが、アサルトライフルなどの中距離武器は離れすぎるとダメージ効率の低下が顕著になる。一方的に攻撃できる状況でも焦らずに、攻撃を仕掛ける距離を見極めよう。

AUTO AIMを使える武器なら、ロックオンできる距離まで近づくと照準を気にしなくていいので、確実にダメージを与えられる。

常に動き回る

銃による攻撃は、照準を合わせなければうまく当てることができない。移動することで照準をずらすことができれば、それだけ被弾する可能性を低くすることができる。特に相手を視認する前に攻撃を受けた場合は、とにかく動くことでダメージを抑えられれば、敵を探す時間を作ることができる。まずは弾丸の飛んでくる方向から当たりをつけて、射線を切れるように物陰に入ろう。

攻撃する場合は、AUTO AIMができれば、移動しながらでも簡単に命中させられる。常に移動して、相手からの射線を切ろう。

スタン・ナイフを使いこなす

スタン・ナイフの電撃は、命中させれば確実に相手を気絶させることができる。使用するには近距離まで近づく必要があり、単体では少々使いにくいが、ＣＱＣやローリングと組み合わせると強力なコンボが可能だ。例えば、ＳＶＤなどを装備している時に近距離で敵と遭遇した場合は、ローリングで転倒させてから武器を持ち替え、電撃攻撃すれば簡単に無力化することができる。

ＣＱＣでスキャニングした後などは、攻撃をスタン・ナイフの電撃に繋げよう。

チーム戦の戦い方

共に行動する仲間がいる場合、１人で行動する時よりも、戦術の幅はかなり広がる。仲間の行動を理解して、敵との戦闘に連携して当たろう。

２人の連携

ツーマンセル（２人１組）は、実際の戦闘でも連携の基本となる。１人が突撃したら、もう１人は援護に回るなど、つねに互いの役割を補完するように動こう。

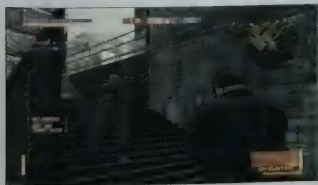
足止めしている間に側面へ回る

遮蔽物に隠れて銃撃戦を行っている場合、敵味方共に被弾が少なく、膠着状態に陥ることがある。その場合は、１人が牽制している間にもう１人がその場を離れ、遮蔽物のない側面や背面に回り込むように移動すると効果的だ。敵が行動に気付いていなければ、一方的に攻撃することができる。この場合、重要になるのは敵の注意を引きつける牽制役だ。遊撃役の動きに気付かれれば、各個撃破される可能性もあるので、適度に攻撃を仕掛けるなど相手の注意を引けるよう工夫しよう。

遊撃役には、スピードも求められる。敵が別の行動を起こす前に攻撃できるポイントにたどり着こう。

Ambush Alleyは路地が入り組んでいるので、遊撃を決めやすい場所が多数存在する。

射撃ポイントを確保して、突撃を援護

敵がいる場所に強襲をかける場合は、固まって行動すると反撃で一網打尽にされる可能性がある。こういう場合は、突撃と援護に役割を分けるのがお勧めだ。援護役は、後方からの射撃で敵の注意を引きつける役になる。多少高い位置にポジションを取っておくと、真後ろから撃つよりも誤射の危険が少なくて済む。また、可能なら突撃役が移動するルートから少しずれた位置にポジションを取って、突撃前に攻撃を開始すると、敵の視野から突撃役が外れ、攻撃される危険が少なくなる。

突撃役に反撃が行った場合は、敵は多少動きを止めるはず。遠距離からの攻撃で敵を殲滅する形に切り替えよう。

スモークグレネードを投げ込めば、視界をふさいで敵を混乱させられるので、注意をそらすのには有効だ。

3人以上の連携

人数が多くなるほど、どうしても連携は取りにくくなる。ただ、事前に囮役や斥候役といった役割をしっかり決めておいたうえで、個々がしっかりとそれを守れば、効果的な連携が可能だ。

戦場を定めて敵を誘い込む

万全の配置で待ち伏せているところに敵が来れば、先手を取ることができ、相手を殲滅できる可能性も高い。この待ち伏せ作戦を成功させやすくするのには、囮を1人用意するとよい。囮役はわざと敵に捕捉されてから仲間がいる方向へと逃げ、敵を打ち合わせた地点へと誘導する。待機している人たちは死角となる位置で待つ。そして、敵が来たところで攻撃を開始するのだ。

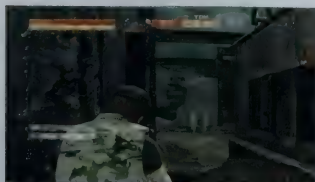
囮役は死んだら意味がない。ある程度以上距離を詰められないようファストムーブを用意して、逃げ切れるようにしておこう。

陽動で敵の行動を攪乱する

自分たちと同数の敵と戦う場合、何も考えずに正面から攻撃するのはリスクが高い。こういう時は、仲間の1人を単独行動させて陽動を行わせよう。敵の注意を引いてから突撃すれば、先手を打って攻撃できる可能性は高くなる。また、倒しやすいと見て別行動を取るPCがいれば、戦力を分断させることができる。どちらに転んでも、無策に突っ込むよりも被害は小さくて済むだろう。

囮を使うなどしてうまく敵の注意を分散させられたら、主力は機を逃さずに、一気に敵へ襲いかかろう。

敵の情報を共有する

敵の位置や行動が分かれば、行動を決める上で非常に有益だ。そこで、部隊の中に斥候役を1人作り、単独で偵察を行わせる。得た情報をチャットで仲間に送れば、共有することが可能だ。また、斥候役にはCQC・マスタリーとスキャニングスキルを持たせ、SOPスキャンを行うことができれば、敵の行動は一目瞭然となり、仲間が不意をつかれる危険を減らすことができる。

動き回らなくてはならない斥候役は、チャットを打つのが難しいので、ボイスチャットを使用するといいだろう。

多方面から進攻する

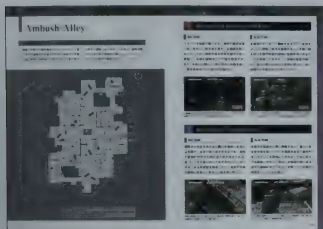
狭い場所に多くの人数が密集していると、グレネードなどで容易に大きな被害を受けてしまうため、効果的とは言えない。また、狭い道が多いマップでは部隊を少ない人数で構成し、複数に分けて行動した方が誤射の心配も少なく、効率的に戦える。1つの部隊は3人程度にして、それを超えるようなら、二手に分かれて多方面から攻めるようにしよう。

ルートをすべて抑えてしまえば、後方を素通りされて背後に回られてしまうというようなことも防げる。

ステージ情報

STAGE INFORMATION

『MGO』のスターターパックには、特徴的な5種類のステージがあらかじめ用意されている。各対戦は、これらのステージと7種類のルールを組み合わせて行われるのだ。各ステージの特徴を掴み、選択されたステージでの戦いに役立てよう。

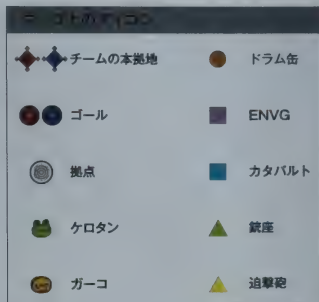
ステージ情報の見方

1 ステージ名

ステージの名前を表している。

2 Briefing Note

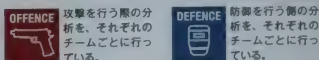
主にステージの地形や特徴といった、マップの構成について分析している。

3 マップ

拠点やゴール、アイテムなど、マップ上に配置される各種のオブジェクトを掲載している。

4 ステージ分析

各チームでプレイする場合、どのように戦えばいいか、オフェンスとディフェンスのふたつに分けたうえで、分析を行っている。

攻撃を行う際の分析を、それぞれのチームごとに行っている。

防御を行う側の分析を、それぞれのチームごとに行っている。

! 少人数と多人数での違い

少人数時のグロズニィ・グラードには、進入禁止区域が設定され、マップが少し狭くなるという影響がある。

マップの構成は、ゲーム作成時にホストが設定した最大対戦人数が10人以上か8人以下かで変更される。少人数時の各ルールにおいて共通した変更は、CAPは配置されるターゲットが「ケロタン」のみになる、TSNEで配置されるのは「ガーコ」のみになる、BASEの拠点が3ヵ所になるといったものなどがある。少人数で戦いやすいように規模が縮小されるのだ。

Ambush Alley

|アンブッシュ・アレイ|

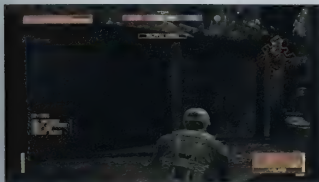
Briefing Note

荒廃した町の一画を舞台としたステージで、崩れかけた建物が立ち並んでいる。中央の十字路付近は両軍の中間地点にあるため、人数が集まりやすく激戦となりやすい。ただし、視界が開けているため、建物の上階に上ったスナイパーにとっては格好の獲物となる。

OFFENCE

障害物と高低差を利用して主導権を握る

RED TEAM

スタートは南西の端になる。相手の拠点は遠いが、先行して敵を迎え撃ち、主導権を取りたいところだ。視界の通る中央を避けて北に移動し、北西の建物当たりで敵を撃退する。また、本体とは別に、少数で東から外縁を通って敵本拠地当たりに進むのも面白い。

本拠地には復活直後の敵がいる可能性が高いが、いなければ北東の建物に上ってスナイパーの背後に回り込むのもよい。

BLUE TEAM

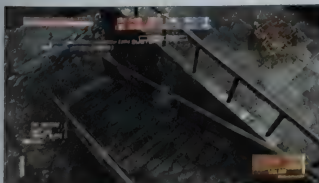
本拠地のすぐ近くに階段があるので、狙撃手はここに陣取り味方を援護する。十字路に顔を出した敵や対面の建物に狙撃手がいるならこれも牽制しておきたい。狙撃の援護が続けば、通りの戦いはかなり有利に運べる。地上部隊は十字路を中心に押していこう。

建物に入って攻撃してくる敵は、グレネードなどを投げてあぶり出そう。うまく固まっていれば、大きな被害を出すことができる。

DEFENCE

狭い道を利用して進攻を食い止める

RED TEAM

狙撃手の存在を考えると開けた場所に出るのは危険だ。あまり前に出すぎるよりも、南西の建物の中やその西の道で待ち伏せすれば、近づいてきた敵に対して先手を打つことができる。ある程度敵を撃退したら、南東や北西の建物に移動し、復活した敵を再び叩こう。

南西の建物の上は、北東に比べると障害物で視界が狭い。通りよりも階段の下を通りがかった敵を狙おう。

BLUE TEAM

北東の本拠地から西に移動すると、通りにある車が道を狭くしている場所がある。敵を引きつけてここを戦場にできれば、少ない兵士でも防衛しやすい。後は、本拠地の南にある道から建物の中に入れば、攻撃している敵の側面をつくことも可能だ。

バンの間に地雷やクレイモアを仕掛けるのも効果的だ。敵の進行を食い止めている間に、別働隊を回り込ませたい。

Gronznyj Grad

|グロズニィ・グラード|

『MGS3』に登場した旧ソ連の兵器工場跡地が、このステージだ。マップは、4階層に分かれた施設跡を中心として、その周辺の敷地までの広い範囲が戦場になる。ただし、対戦時の最大対戦人数が少ない場合は、進入禁止の場所ができ、本拠地の位置などが大幅に変更される。

OFFENCE

複数の部隊に分けて進攻する

RED TEAM

本拠地の場所はルールごとに変更されるが、基本的には四隅のどこかになる。相手の殲滅が目的の場合は、部隊をふたつにわけて施設の外周を2方向から進み、挟み撃ちにする。敵も同様に進んで来るはずなので、角を曲がる時は、警戒しながら仲間と連携して進もう。

BLUE TEAM

基本的にはRED TEAMと同様に、部隊を分けて進攻する。外縁を回る以外に建物の中を通るルートもあるが、地形が入り組んでいて集団での戦いには不向きだ。逆に個人で行動する場合は、敵部隊の背後に回り込んだり、4階に上って高所を抑えるなどの動きも有効だ。

建物の4階からは外に出ることができる。南や西側が戦場になっている場合は視界が広く取れるので、狙撃しやすい。

カタパルトを使用すれば、建物の屋上へショートカットして行くことができる。スナイパーへの強襲に利用したい。

DEFFENCE

壁に仕切られた区画で防衛する

RED TEAM

南側は比較的開けているが壁で区画が仕切られており、面積ほどの広さを感じない。遮蔽物も多く、侵入経路も限定されるので、迎撃に適した地形と言える。また、見張り塔もあり、狙撃手を配置すれば、攻撃側の大きな脅威になるだろう。

BLUE TEAM

北東や北西に本拠地がある場合は、比較的道の広い南の道を主力で抑えつつ、東西に延びる道も警戒しておく。遮蔽物を利用して攻撃しつつ敵に消耗を強いていこう。また、西の建物は屋上に上ることができ、南に広く視界を確保することが可能だ。

見張り塔に上ったら、工場跡の屋上も警戒しよう。射線が通るので狭い塔上でもこまめに動き、場所を悟られないようにするとよい。

壁が多く、敵の動きが掴みづらい地形なので、高所に上って相手の動きを監視する斥候役がほしい。

Midtown Maelstrom ｜ミッドタウン・マエルストロム｜

Briefing Note

民兵とＰＭＣ兵が激戦を繰り広げていた中東の市街地。東西に伸びる大通りとその北を通る裏通りがあり、戦闘の中心はマップ中央の３階建てのビル周辺になることが多い。また、大通りの南には細い路地があり、視界が開けた通りを迂回して、東西に移動することが可能だ。

OFFENCE ビルを確保して戦闘を有利に進める

RED TEAM

大通りは狙撃が怖いので基本的に裏通りを進む。東進するとビル付近で両チームが遭遇する展開が多いが、距離的に相手の方が近い。ビルを押さえられると高所から攻撃されるので、内部に突入して排除しよう。ビルには窓か、大通りに面した入口から侵入できる。

窓からの突入を警戒されている場合は、グレネードなどを投げ込んでおいて、牽制してから飛び込もう。

BLUE TEAM

スタートしたら、まずは裏通りに入って相手よりも先にビルを押さえて主導権を握ろう。建物の３階に上がれば、相手の撃退に大きな力を発揮する。また、１階にも兵士を配置しておいて、ビルへの襲撃や通り抜けを防いでおけば、狙撃手も攻撃に専念できる。

ビルの中は薄暗いので、罠を仕掛けておくと効果的だ。クレイモアや雑誌を設置して、強襲への備えを万全にしておこう。

DEFENCE 無理な突撃を控えて、敵の出方を待つ

RED TEAM

ビルをコントロールされ、周辺での主導権を取られた場合、裏通りを進むのに固執するのは被害を増やすばかりだ。一端下がりつつ、少数で大通りや南の路地を進み、相手戦力の分散を狙う。ただし、復活した敵に迎撃されないよう本拠地への接近は控えよう。

南からビルの東側に回れれば、敵を挟み撃ちにできる。陽動する場合は、仲間との連絡をこまめに行おう。

BLUE TEAM

本拠地のすぐ近くに２階へ上がれる建物がある。ここに兵士を１人配置しておけば、大通りを進む敵への対処が容易になる。また、南の路地からの進攻に備えて人員を配置しておきたいところだ。路地は狭いので、少数でも十分迎撃が可能なはずだ。

路地では角のところで待機しているのが得策だ。また、道が狭いのでトラップを仕掛けておくと引っかかりやすい。

Urban Ultimatum

｜アーバン・アルティメイタム｜

Briefing Note

高い建造物が建ち並ぶ市街地が戦場となる。マップには屋上に上ることができる建物が多くあり、１階から屋上まで合わせると最大５階層と非常に高低差が大きいのが特徴だ。それだけに高所に上っても射線が取れないことも多く、戦場をどこに設定するかがポイントとなる。

入り組んだ路地での攻防を制せ

RED TEAM

本拠地は北東にあり、敵に近づく経路は東、西、中央の3つがある。道は狭いので、人数が多い場合は部隊を分けて進んだ方が誤射の危険が少ない。マップ中央は見通しがよくなっている上、敵味方の往来も多いので、戦闘には人数を割いて当たろう。

BLUE TEAM

ブルーチームもマップ中央には、やはり人員を配置しておきたい。また、別働隊として西端の道を通って北側の通りまで進むと、中央の道を進もうとする敵への牽制になる。人数がいるなら、路地への視線が通りやすい北西の建物に上って援護するとさらによい。

マップ中央の戦場を狙撃で狙うなら、北東のビル屋上よりも4階の方が広い範囲をカバーできる。

北西の建物は北東のビル屋上から狙い放題だ。狙撃手を発見したらカタパルトを使ってビルに飛び移り、排除しよう。

DEFENCE

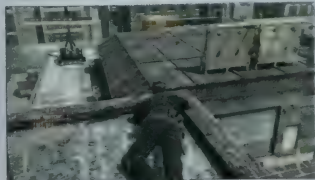
守るのに有利な地形を見極める

RED TEAM

レッドチームは、本拠地周辺が低所なので、ある程度前線を押し上げて不利な位置での戦いを回避したい。特に西端の道は少し高くなっており、階段当たりで迎撃されると戦いにくい。押し込まれないように、敵の迎撃にはある程度の人数をかけよう。

BLUE TEAM

本拠地から階段を上がって東に進んだところは、階段を上がってくる敵の迎撃に最適だ。南西のビルから射線も通っているので、狙撃手の援護も期待できる。もし、敵がそこまで進んでこなければ階段まで進んで、本拠地から東側の道を進んで来た敵を迎え撃とう。

南西のビル屋上は、西端の道に射線が通る。狙撃されないように角を曲がったところにある木箱を遮蔽として使おう。

南西のビル屋上から攻撃する場合は、北東のビルから狙撃を受けないよう常に警戒しておく必要がある。

Blood Bath

「ブラッド・バス」

Briefing Note

地上と地下で構成された戦闘訓練施設が戦場となる。地上は障害物が多く、遠距離からの攻撃はやや不向きな地形になっている。ただし、中央の塔やキャットウォークは高所にあるので、場所によっては遠距離への狙撃や頭上からの一方的な攻撃が可能だ。

[illegible]
[illegible]
[illegible]
＊SNEで参加人数が11人以上の場合、メタルギアMk.IIが登場する。

高所や地下を利用して敵を遊撃

RED TEAM

戦場の基本となるのは地上部分だ。中近距離での戦いになるので、押し負けないだけの人数を用意しよう。また、キャットウォークから塔へと飛び移れば、高所から地上への有効な援護が行える。岩の陰などに隠れた敵を、側面から狙い撃とう。

BLUE TEAM

本拠地の近くには地下へ下りる階段がある。地下から地上への出口は４ヵ所にあるので、これを利用して敵軍の不意をつくというのも有効だ。その場合、把握しやすい地上部隊は地下を移動する仲間との連絡を密にし、地上に出る位置を指示するとよい。

塔の足場は狭いので、グレネードなどを投げ込まれた時は危険だ。位置を絞らせないように、なるべく移動するようにしよう。

階段以外でも２ヵ所に開いた穴からも地下に下りることができる。不意を撃たれた時に敵を振り切るのにも利用可能だ。

DEFENCE

敵の動きを把握して対処を

RED TEAM

地上での戦闘は、基本的に障害物を遮蔽として被弾を回避する。ただし、塔に敵がいる場合は他方向からも狙われてしまうので、早急に対処する必要がある。グレネードを投げ込むのも有効だが、塔やキャットウォークに移動してから攻撃するのも確実性が高い。

BLUE TEAM

本拠地付近で迎撃に専念すれば、背後を取られることもなく堅い守りを展開できる。攻める必要がないルールなら、確実性の高い戦法と言えるだろう。また、少数を地下に送って攻め手の背後を狙えば、敵を挟撃することができ、有利に戦うことが可能だ。

相手が地上に気を取られている間に射線を確保する。倒した後は、自分がそこから味方の援護に回るのもよい。

本拠地付近は遮蔽もあって塔からの射撃も届かない。ただし、投擲武器は投げ込みやすいのですぐに逃げられるようにしておこう。

エクスパンションパック

※2008年７月17日発売時点の情報です。

エクスパンションパックは、『MGO』をより深く楽しむために数回に渡って配信される拡張パックだ。今回は、第１弾としてすでに発売・配信されており、ステージやキャラクターの追加など、盛りだくさんの内容となっている『ジーンエクスパンション』を紹介する。

「ジーンエクスパンション」の新要素

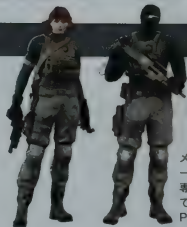
女性兵士やユニークキャラクターの参戦、新マップや新スキルの登場、公式戦の開始、トレーニングロビーの武器説明の追加や画面のリニューアルなど、バラエティーに富んだ内容だ。

1　女性兵士プレイヤーキャラクターの追加（PC登録権は有料）

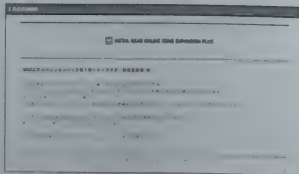
戦場に彩りを添える女性兵士を、ＰＣとして選ぶことが可能になった。顔、声共に８タイプの中から選択することができるので、お好みの女性兵士を登録するといいだろう。自分自身はもちろん、敵も味方もやる気がアップするはずだ。

女性兵士のみの部隊を編成して戦えば、戦場でも目立つこと間違いなし!?

2　ユニークキャラクターの追加　→P.492

優れたリーダーであるメリルと、トラップ解除のエキスパートであるジョニーの２人のユニークキャラクターが新たに参戦。また、ユニークキャラクター用のトレーニングも新たに追加された。ユニークキャラクターの詳細はP.492を参照。

メリルとジョニーは、それぞれ専用武器を持っている。詳細はP.452を参照。

！ エクスパンションパックの購入について

※画像は2008年7月現在のものです。

「METAL GEAR ONLINE　GENE EXPANSION PLUS」は、1PC分のＰＣ登録権がセットになっている。

エクスパンションパックは「MGOプリセット無線アピールパック」や「MGOプレイヤーキャラクター新規登録権」と同様、下記の『MGO』オンラインショップで購入することができる。今回紹介した「ジーンエクスパンション」以降も、随時発売される予定なので、『MGO』プレイヤーはチェックしておこう。

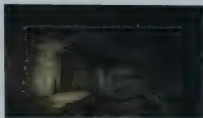
https://my.konami.net/mgo2/login.mgo

3　新マップの追加 →P.486

今回新たに追加されたのは、「Coppertown Conflict」「Tomb of Tubes」「Virtuous Vista」の３種類のステージだ。それぞれが、特徴的なマップ構成となっており、戦いはさらに激しさを増していく。

Coppertown Conflict ▶P.486

積膨の廃都。大通りや地下通路などで構成され、近～中距離戦がメインとなる。

Tomb of Tubes ▶P.488

地下下水道。複雑に入り組んだ通路を舞台として、近～中距離戦が展開される。

Virtuous Vista ▶P.490

南米送電施設。屋外の自然地形において、中～遠距離戦が楽しめる。

4　スキルの追加

段ボール移動に関する「ボックスムーブ」と仲間をサポートする「クイックリカバリー」の２種類のスキルが追加された。派手さこそないが、使い方次第では非常に有効なスキルとなっている。とくにボックスムーブは、段ボールファンなら入手しておきたいところだ。

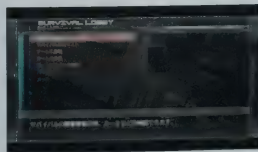
ボックスムーブ

段ボール装備中の移動速度が上がる。段ボールを装備し続けると修得可能。Lv ３になると、⊗ボタンでダンボールタックルができる。

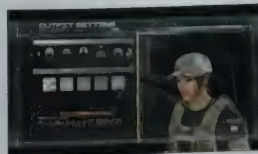
クイックリカバリー

仲間のサポートに関するスキル。気絶した仲間を起こし続けると修得でき、起こす時間を短縮する。Lv ３では即復活が可能。

5　公式戦「サバイバル」の追加

「MGO」ファンにとって待望と言うべき公式戦もついに解禁された。今回新たに導入されたのは、勝ち抜き式のチーム戦となる「サバイバル」だ。仲間達と共に腕と連携を磨いて、全国の猛者との戦いに臨もう。

仲間達との連携がどこまで通用するかを試す、絶好の機会と言えるだろう。

6　リワードショップが開店（利用するにはリワードポイントが必要）

サバイバルモードを始めとする公式戦に参戦すると、リワードポイントというポイントを入手することができる。リワードショップでは、このリワードポイントと兵士達の装身具を交換できるようになった。

リワードを貯めて装身具を入手すれば、自分好みのＰＣで出撃可能だ。

ジーンエクスパンション追加ステージ

Coppertown Coflict

|カッパータウン・コンフリクト|

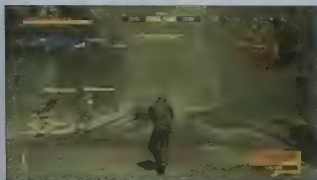
「MGS3SS」のオンラインモードの人気ステージが、リニューアルして登場。舞台は砂塵舞う廃墟で、廃屋が視界を塞いでいる。今作では、中央の建物から屋上を通って北東の建物に近づくルートが新たに追加され、これにより両チームのパワーバランスが取られている。

OFFENCE 中央の建物の屋上を押さえる

RED TEAM

本拠地は、北東の建物か北西の建物の周辺に配置される。北東の建物が本拠地の場合は、部隊を2つに分け、地下1階から西へ抜けるルートと、南の大通りを進むルートで押し出していくといい。逆に北西から進攻する場合は、中央の建物の屋上を確保しておきたい。

BLUE TEAM

本拠地については、RED TEAMと配置が似ている。そのため、部隊を分けた上で、同様に主要なルートを進むといいだろう。それ以外には、中心を南北に走る通りを抜ける方法もあるが、中央の建物の屋上などから、思いのほか射線が通りやすいので気をつけたい。

南に位置する大通りを進んでいく場合は、敵が待ち伏せしている可能性が高い。クリアランスは徹底しよう。

中央の建物の屋上を制することができれば、マップ上のかなりの範囲を視界に収めることができる。激しい攻防は必至だ。

DEFENCE 堅牢なポイントで敵を待ち構える

RED TEAM

北東の建物の近くに本拠地がある場合は、ここで敵を待ち構えるのがいいだろう。とくに2階からは射線が通りやすいので、是非確保しておきたいところだ。ただ、2階には3ヵ所の階段から上がることができる。敵の侵攻を防ぐため、それぞれ十分に警戒しよう。

BLUE TEAM

西と南には小さな建物があり、2階に上がると、対面の通りを見渡せる。スナイパーによる狙撃に向いたポイントといえるだろう。また、西にはRED TEAMのゴールが配置されている。ゴール前で待ち構えておき、敵が来たら襲撃するのもありだ。

北東の建物の2階には、各所に窓が開いている。スナイパーは、ここから外をうかがって、通りの先の敵などを狙撃していくといい。

西の建物は、2階に上がらずに、階段途中で待ち構えよう。南の大通りを見渡せる上、グレネードなどを投げられても回避しやすい。

ジーンエクスパンション追加ステージ

Tomb of Tubes

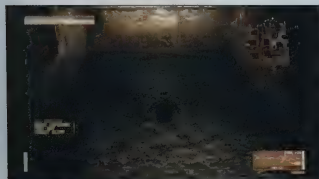
|トゥーム・オブ・チューブズ|

Briefing Note

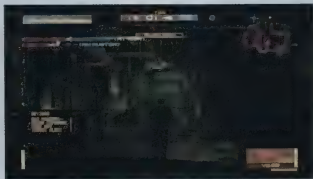
入り組んだ構造の地下下水道が、戦いの場となる。薄暗い下水道内は、通路と水路が複雑に交差しており、迷う可能性が高い。最初は、マップを覚えることに集中するのもいいだろう。なお、屋内ではあるが、通路の先まで射線が通りやすい。敵の狙撃には、十分気をつけよう。

通路と水路を使い分けて機先を制する

RED TEAM

西側に本拠地が設定されるので、東へ向かうルートを選ぼう。中央を東西に延びる広めの水路は、進みやすい反面、敵が警戒している可能性が高い。他にも､北と中央､南の通路や、南を流れる水路を渡るという選択もあるので、部隊を複数に分けて進行するといい。

南側のここから水路を東に進むと、通路の敵に気付かれずに東側へと抜けられる。単身で敵本拠地を狙う場合には、最適の通り道だ。

BLUE TEAM

本拠地の配置から、東から西に向かうことが多くなる。RED TEAMと同様に、ルートは数多いので、味方が多ければ分散して進み、少なければ部隊数を絞ってみるといいだろう。とくに、東西に延びる水路の警戒が薄いようなら、一気に中央突破を図るのもありだ。

東西に延びる水路の東端からは、水路を西から進んでくる敵がよく見渡せる。敵を迎え撃ったら、そのまま逆撃に転じよう。

DEFFENCE

力押しと遊撃の両方に備える

RED TEAM

東西に延びる水路は、主戦場になりやすいので、最低1人はスナイパーを配置して、警戒にあたりたいところだ。他の味方は、スナイパーの死角を守りつつ、敵が中央突破を図ってきたら加勢しよう。他には、複数のルートが交わるポイントを守るようにするといい。

水路に入ってホフク状態になると、傍から見分けるのは難しい。この状態で待ち伏せすれば、敵の目を欺けるはずだ

BLUE TEAM

屋内のわりには、高低差があって射線が通るので、東側の高い位置にある通路で待ち伏せするといいだろう。また、南の水路を泳いでくる敵に備えて、上陸ポイントにも目を光らせておきたい。数を割けない場合は、本拠地の守りを固めるのもありだ。

立体交差が多いため、待ち伏せはかなり効果的だ。通路の出入り口を見渡せるポイントで待ち構えておくといいだろう。

ジーンエクスパンション追加ステージ

Virtuous Vista

|バーチャス・ビスタ|

Briefing Note

ナオミの研究施設に向かう途中で通った、南米の送電施設が新マップとして登場した。北側は鉄塔や建物を中心とした人工物が目立ち、南側は草むらや高台を始めとする自然地形が豊かな構成となっている。また、銃座や迫撃砲などの武器が数多く設置されているのも特徴だ。

送電施設内

鉄塔上部

地上

OFFENCE 障害物と設置武器を活用する

RED TEAM

本拠地は、北側の施設近辺に配置されることが多い。進行ルートとしては、南に向かって西の草むらを通るか、東の高台を進む形となる。どちらも射線が通りやすく、敵が待ち伏せしやすいので、こちらお草むらや高台の岩などに隠れつつ慎重に進むべきだ。

味方が突入する際には、銃座で援護するといいだろう。ただ、敵にも狙われやすいので、周囲の状況にも気を配りたい。

BLUE TEAM

北側と南側の双方に、本拠地が設定されている。迫撃砲などの設置武器で敵を撹乱しながら、RED TEAMと同様に、部隊を2つに分けて進行するといいだろう。なお、北側の施設の敷地内には、荷物を足場代わりに、鉄塔の南側の壁を越えて侵入することも可能だ。

南東の高台は、切り立った崖をローリングで飛び越えると、ショートカットすることができる。素早い進行を目指すなら活用しよう。

DEFENCE 高所と自然地形を中心に守り切る

RED TEAM

防衛の要となるのは、北西にある鉄塔だ。鉄塔を押さえている限り、かなり優位に戦いを進められるだろう。なお、建物の内部は狭い上、戦略的な価値も薄いため、味方を配置するのはもったいない。防衛ラインを引く場合は、敷地周辺の壁やトラックを利用しよう。

北西の鉄塔は、ステージのほとんどを視野に収められる絶好の狙撃ポイントだ。ここを押さえられれば、敵の動きも把握しやすい。

BLUE TEAM

自然地形がある場合は、西の草原や東の高台にある岩を壁として使おう。ただ、高台に上がるルートは複数存在するため、敵に背後を取られる可能性もある。そのため、草原にいる味方と連携を取り、敵の進行ルートをつぶすようにして、 絞り込んでいくとよい。

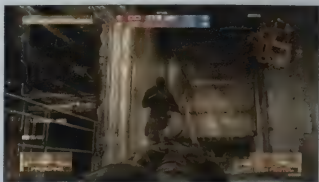
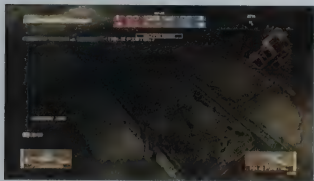
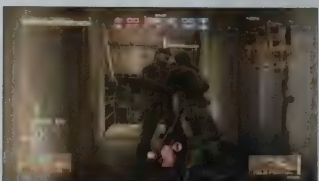
西側に広がる草原は、地面が大きく波打っている。そのため、草むらに隠れたり、ホフク状態になれば、待ち伏せも容易だ。

ユニークキャラクター

※2008年７月17日時点の情報です。

「ＭＧＳ４」本編のキャラで参戦できるのも、「ＭＧＯ」の魅力となっている。現時点では、３名＋１体のキャラをプレイすることが可能だ。スネークとメタルギアMk.Ⅱは、スニーキングミッション（ＳＮＥ）を選択した際にランダムで割り振られる。メリルとジョニー（アキバ）は、「ジーンエクスパンション」を購入すると登場する。

オールド・スネーク

主人公だけあって、オクトカムやソリッド・アイを使える上、エネミーエクスポージャー、アウェアネス、ターゲットアラート以外の全てのLv3スキルの効果を発揮する固有スキル「レジェンダリー・ヒーロー」を所有するなど、強力なキャラクターとなっている。ただ本編と同じく多人数を相手取ることになるので、力を過信せず、行動は慎重に行いたい。

カムフラージュ率が高い状態だと、スネークはほぼ透明な状態となり、敵からほとんど視認されなくなる。

本編と同様、敵に見つからないように接近して、Mk.2ピストルなどで眠らせていくのが基本的な戦法となる。

固有スキルの「レジェンダリー・ヒーロー」のおかげで、ＣＱＣもお手のもの。敵を気絶させて、ドッグタグを集めよう。

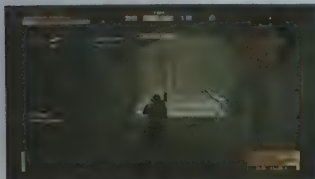
メタルギアMk.Ⅱ

SNEのゲーム参加ＰＣが11人以上になると、スネークの味方として参戦する。固有スキル「インビシブル・バディ」のおかげでステルス状態になることができ、さらにLIFEが０になっても何度でも復活でき、スネークのサポート役として活躍することも可能だ。ただし、梯子が登れなかったり、水に入れなかったりと、行動範囲が狭い点には気をつけたい。

Mk.Ⅱは、スネークをサポートすることで勝利に貢献する。警戒や陽動を行いつつ、スネークがピンチの時には敵を排除しよう。

メリル・シルバーバーグ

ラットパトロール・チーム01の隊長を務めるメリルは、『MGO』でも優秀なリーダーぶりを発揮する。敵の位置についてSOPで情報を共有化したり、近くの仲間の気力ゲージを回復したり、気絶した味方を即座に起こしたりすることが可能なので、率先してリーダー役を務めるといいだろう。また、専用武器D.E.（L.B.）を扱えるのも特徴となっている。

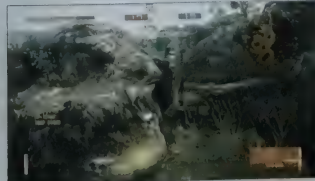
リーダー役として、味方の状態変化にはつねに気を配っておき、気絶状態の仲間がいたらすぐに起こしてあげよう。

PRIMARYにD.E.(L.B.)、SECONDARYにD.Eを装備しておけば、リロードをしなくても、自動的に持ち替えて連射することができる。

SOPリンク時には、アイコンタクトのみでリンクが可能だ。有能なリーダーらしさがうかがえる。

ジョニー（アキバ）

ラットパトロール・チーム01のジョニーは、トラップ解除のエキスパートとして登場。ステージ上に仕掛けられたトラップを視覚化した上、一定範囲内であれば、解除してアイテム化することが可能だ。ただSOPリンクが使えないうえ、敵を3人連続で倒すと腹痛を起こしておもらししてしまうなど、かなりクセの強いキャラクターとなっている。

フレンドリーファイヤーをしてしまうと、「ジョニーのミスじゃない」とつぶやく。ジョニーらしさがよく現われている。

テキストチャット時に、ジョニーがなにもしていない状態だと、彼自身も右腕のキーボードを叩く動作をする。

おもらしは格好こそ悪いが、敵に臭いをかがせることで、スモークグレネードと同様の効果を与えることができる。

戦場カメラマン講座 ③

デジタルカメラには2P撮影モードが備わっている。1P主観モードで戦場カメラマンに徹するのもよいが、たまにはスネーク自身も被写体にして、思いっきり楽しんでみてはどうだろうか。

スネークも撮影してみよう

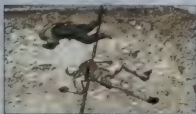
通常、デジタルカメラをアイテムとして選択すると1P主観モードとなり、スネークの主観視点で写真を撮ることになる。デジタルカメラを選択中に◎ボタンを押すことで2Pモードに切り替えることができる。2Pモードで撮影するためには2つ目のコントローラが必要なので注意してほしい。ポートランプ2が点灯している2つ目のコントローラがあれば、スネーク自身を含めた写真を撮影できるのだ。このモードで撮る場合は、スネークがフレームに入っていることが前提なので、今までとは違ったアプローチで、写真の面白さを追求できる。

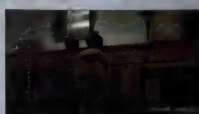
2P撮影モードの時は、ポートランプ1が点灯しているコントローラの右スティックで視点変更をすることができる。

敵のヘリコプターをバックにスネークが物陰げにしゃがんでいるところを撮影した。奥の建物は実写のようにリアルだ。

2Pモードならホフク中のスネークを大迫力のアングルで捉えられる。近くの兵士にも気付かれていない完璧な擬態だ。

爆撃でダメージを受けて吹っ飛ばされたスネークも、しっかりと撮影できる。撮影している場合ではない？

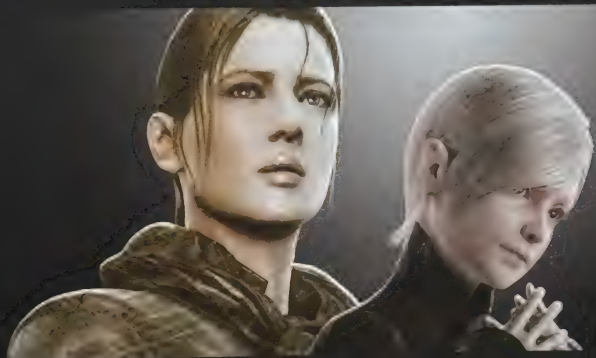
カウンターの向こうでスネークがしゃがんでいる。ただそれだけなのに、どうしてこんなに威圧感があるのか。怖い…。

死んだふりをするスネークを激写してみた。隣の死体と比べても遜色のない、なかなか見事な死にっぷりだ。

東欧で銅像になりすましたスネークを撮影してみた。何を考えながら銅像のフリをしているのだろうか。

フェイスカムの能力でキャンベルに扮したスネークを思いきりアップで撮ってみた。キャンベル本人と区別がつかない？

中東でもがき倒れているスーツの男、これはオタコン……ではなくて。もちろんスネークだ。完璧な変装である。

「METAL GEAR SOLID」のスネークに戻ってシャドー・モセス島を訪れた。この姿でプレイすると何だか感慨深い。

ドレビンに扮してシャドー・モセス島へ行ってみた。色々な顔になれるので、ありえないシチュエーションを楽しめる。

第7章 データ

アイテムデータ ITEM

スネークの潜入ミッション達成に不可欠なさまざまなアイテムを紹介。

データの見方

1 アイテム属性

アイテムのタイプを「作戦サポート」と「体力回復」の２種類にカテゴライズしている。

2 アイテムの正式名称

3 最大所持数

各アイテムの難易度ごとの最大所持弾数。難易度の略称は次の通り。

L E ：LIQUID EASY
NN ：NAKED NORMAL
SN ：SOLID NORMAL
BH ：BIGBOSS HARD
BE ：THE BOSS EXTREME

4 アイテムの日本語名

5 アイテムの画像

6 アイテムのアイコン画像

画面左下に表示される、アイテムのアイコンを掲載。アイテムチェンジの際に覚えておくとよい。

7 機能説明

アイテムの基礎的な情報から、どのような場面で使用すればより高い効果が得られるのかなど、攻略に必要な情報も掲載している。

8 重量

9 入手可能エリア

10 入手条件

SOLID EYE
ソリッド・アイ

オタコンが製作した万能ゴーグル。高倍率単眼境、光増、赤外線複合式暗視機能に加え、敵の位置などの情報をスネークに提供する。映像や各種投影は網膜走査ディスプレイシステムを使用して行なわれる。

重　量	0.1kg
入手可能エリア	中東：レッドゾーン（Mk.Ⅱとの合流地点）
入手条件	Mk.Ⅱ登場デモ終了後に自動的に入手。

CAMERA
カメラ

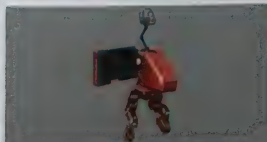
デジタル一眼レフカメラ。撮影した画像データは、サニーが考案した極めて高い圧縮率を誇る独自形式で保存される。撮影した写真はメタルギアオンラインのSNSへアップロードすることができる。

重　量	0.7kg
入手可能エリア	ミッションブリーフィング（ACT1～5）
入手条件	各ブリーフィング中に、Mk.Ⅱを操作して入手する。

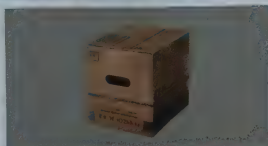
MG Mk.Ⅱ
メタルギアMk.Ⅱ

スネークとオタコンのノードとなって、作戦方法をサポートする遠隔起動端末。基本的にはスネークに自動追従するが、操縦されて地上偵察を行なうこともある。サニーとオタコンの共同開発で製作された1体目。

重　量	0.1kg（携行しているコントローラーの重さ）
入手可能エリア	中東：レッドゾーン（Mk.Ⅱとの合流地点）
入手条件	Mk.Ⅱ登場デモ終了後に自動的に入手。

MG Mk.Ⅲ
メタルギアMk.Ⅲ

スネークがミッション中に壊してしまったため、Mk.Ⅱの機能をそのまま引き継いだ2体目。自衛用の電撃ロッドを兼ね、ステルス迷彩を標準装備している。武器やアイテムの運搬を行なうことができる。

重　量	0.1kg（携行しているコントローラーの重さ）
入手可能エリア	－
入手条件	シャドー・モセスへ向かうヘリのデモ後に自動的に入手。

C BOX

段ボール

どこにでもある段ボール箱だが、中に入って敵の目を欺くなど、物を入れるだけでなく、さまざまな使い方ができる。戦場の兵士にとっては、その有無が生死の分かれ目となることすらある重要アイテムだ。

重量	0.6kg
入手可能エリア	ステージ全域で入手可能。
入手条件	—

DRUM CAN

ドラム缶

スネークが中東で拾ったドラム缶。長い間雨風にさらされていたらしく、かなりボロボロになっている。大人１人がすっぽり入ることができ、敵の目を欺いたり、中に入って坂道を下ったりすることができる。

重量	9.0kg
入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	ドラム缶の中からジョニーが逃げるデモ終了時に入手。

iPod®

iPod®

携帯音楽プレーヤー。本体に取り込んだ曲やラジオ番組をプレイ中BGM代わりに流すことができる。曲はアイテムとしてさまざまな場所に落ちているので、拾い集めればさまざまな音楽が楽しめる。

重量	0.1kg
入手可能エリア	初期装備
入手条件	—

SIGNAL INT.

無線傍受機

オタコンが製作した無線傍受機。東欧でのミッション中、展開しているＰＭＣ、"レイブンソード" の無線交信を傍受できる。レジスタンスの位置情報を知ることもできるので、東欧では常に装備しておくアイテムである。

重量	0.5kg
入手可能エリア	東欧：ミッドタウン　南セクター
入手条件	レジスタンス尾行開始時に入手。

Bandana
無限バンダナ

漢字で「無限」の文字が刺繍されたバンダナ。装着すると、装備中の武器の弾数が無限になる。

重量	0.1kg
入手可能エリア	–
入手条件	誰も殺さずに1度クリアした後、2周目以降のドレビンショップにおいて5,000,000DPで購入可能。

STEALTH
ステルス迷彩

着用者の体を光学的に透明化し、可視光による探知を回避する。肉眼に対してはきわめて有効であるが、熱放射を抑制する機能がないので、高感度の赤外線センサーを備えた月光をはじめとする無人兵器には効果がない。

重量	2.5kg
入手可能エリア	–
入手条件	危険フェイズ回数0回でクリア後、2周目以降のドレビンショップにおいて5,000,000DPで購入可能。

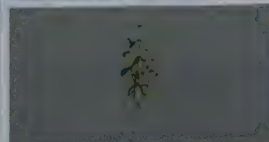
CIGS
タバコ

スネークが愛煙する紙巻きタバコ。リラックスすることで気力を回復させる効果があるが、その間LIFEゲージは減少する。健康のためにも吸い過ぎには注意しよう。タールは16mm。

重量	0.1kg
入手可能エリア	初期装備
入手条件	–

RECOVERY

Muña

ムーニャ

南米に自生するハーブ。ミントのような香りがして、高山病の症状を和らげる効果があると言われている。煎じて飲んでも美味しい。装備している間、気力ゲージの回復速度を少し早める効果がある。

重量	0.1kg
入手可能エリア	南米　谷間の村の武器庫内　南米　邸宅
入手条件	–

SYRINGE
注射器

ナオミがスネークに与えたペン型注射器。片手で扱える。体内ナノマシンの活動を一時的に抑制させる薬液が入っており、使用すると気力を一気に回復させる。ただし、副作用が大きく、人体にも有害なので、使用頻度に注意。

重量	0.2kg
入手可能エリア	南米：研究施設（ナオミと再会する部屋）
入手条件	－

SCANNING PLUG
スキャニングプラグ

ドメイン登録者の体内ナノマシン信号をスキャンすることで、その個体のリンク情報をソリッド・アイに転送することができる携行型スキャナー。登録者に使用すると、リンク内の敵の姿を見ることができるようになる。

重量	0.3kg
入手可能エリア	－
入手条件	『MGO』で10時間以上遊んだデータがあれば、それ以降ドレビンショップで購入可能。10,000DP。

RATION
レーション

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	15	10	5	3

軍用携帯食糧。兵士が1日に必要とするカロリーと栄養素がバランスよく含まれている。メニューも多種用意され、できるだけ飽きの来ないように工夫されている。食べるとLIFEと気力が一気に回復する。

重量	0.3kg
入手可能エリア	ステージ全域で入手可能。
入手条件	－

NOODLES
即席ラーメン

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	15	10	5	3

麺のコシと、コクのあるスープが自慢のラーメン。食べるとLIFEゲージを完全に、気力ゲージを一部回復する。寒い場所では気力回復効果が増大し、一気に回復する。

重量	0.1kg
入手可能エリア	ステージ全域で入手可能。
入手条件	－

REGAIN®

リゲイン®

RECOVERY

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	15	10	5	3

24時間戦うスネークに最適の栄養ドリンク。服用するとLIFEゲージを完全に、気力ゲージを一部回復させる。また、暑い場所では回復の効果が増大するので、夏場の戦場では装備しておくとよいだろう。

重量	0.1kg
入手可能エリア	ステージ全域で入手可能。
入手条件	—

PENTAZEMIN

ペンタゼミン

RECOVERY

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	15	10	5	3

「ベンゾジアゼピン類薬物」という長い名前を持った鎮痛剤。睡眠薬としても用いられる。効果は抗不安、抗けいれん、筋弛緩作用がある。服用することで、狙撃時の手ぶれを一定時間抑える効果がある。

重量	0.1kg
入手可能エリア	ステージ全域で入手可能。
入手条件	—

COMPRESS

アーセナル湿布

RECOVERY

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	15	10	5	3

中腰姿勢を持続することで発生する腰痛を和らげる。腰痛が緩和されることでストレスフリーが実感でき、気力の回復効果が一定時間得られる。ローリングの失敗もなくなる。スネークが腰を叩いてため息をついたら使おう。

重量	0.1kg
入手可能エリア	ステージ全域で入手可能。
入手条件	—

武器 | WEAPON

護衛用から戦闘用まで、ミッション遂行に欠かせない武器を全紹介。

データの見方

1 武器属性

武器のジャンルを示している。武器の属性によって特徴には大きな差がある。参考にするとよい。

2 武器の正式名称

3 武器の日本表記

4 武器画像

5 武器のアイコン画像

6 武器の重さ

7 装弾数

最大装弾数。撃ち切るとリロードが必要となる。

8 CQCの可否

その武器を選択中に、CQCが可能かどうか。表示は「両手/片手/ー」で示す。

9 ズーム機能の有無

ズーム機能の有無とその倍率。表示は「3倍/10倍」で示す。

10 連射切替

連射機能の切替の有無と、切替可能なタイプ。

ー	セミオート	ー ー	2点バースト
ー ー ー	3点バースト	ー ー ー ー ー	フルオート

11 販売価格

12 売却価格

13 使用弾薬

14 最大所持弾数

各武器の難易度ごとの最大所持弾数。

15 武器の解説

16 武器の性能

S、A～Eの6段階があり、Sが最も優秀。

殺傷力の高さ、または睡眠時間、気絶時間の長さ。

衝撃力の強さ。

貫通力の強さ。

衝撃時の反動の大きさ。

リロードにかかる時間。

AUTO AIMの有効範囲。

※武器の重量はカスタマイズしていない基本重量です。 ※武器のアイコンはカスタマイズしていない状態です。 ※武器の画像はカスタムパーツがついた状態です。ただし、複数パターンのカスタマイズが可能な武器は、そのうちの1パターンとして表示しています。

HAND GUNS Mk.2 PISTOL
Mk.2ピストル

重量	1.1kg	装弾数	10	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	※

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 300 BH 100 BE 50

組み込み式のサプレッサーを装備した、消音性能が極めて高い.22口径の自動拳銃。麻酔弾や各種感情弾を使用する。

SLP D　SHK –　PNT E　STB S　RLD A　LKD B

※ANEST.(.22)/LAUGH(.22)/RAGE(.22)/CRY(.22)/SCREAM(.22)

HAND GUNS OPERATOR
オペレーター

重量	1.0kg	装弾数	7	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	.45ACP

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

今回の潜入ミッションのために、スネークに用意された.45口径ピストル。近距離での威力、衝撃力に優れている。

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD S　LKD B

HAND GUNS GSR
GSR

重量	1.2kg	装弾数	8	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	3,000DP	売却価格	1,500DP	使用弾薬	.45ACP

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

.45口径コンバットピストル。連射性能は若干落ちるが、その分弾薬の威力が高いので、カバーできる。

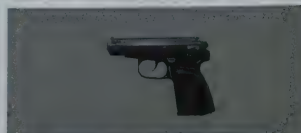
DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD S　LKD B

HAND GUNS FIVE SEVEN
ファイブセブン

重量	0.8kg	装弾数	20	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	6,000DP	売却価格	3,000DP	使用弾薬	5.7×28mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

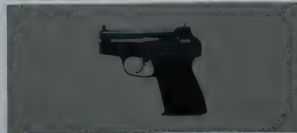
P90用に開発された5.7x28mm弾を使用する自動拳銃。優れた貫通力で重防御の敵に対し有利に戦うことができる。

DMG D　SHK D　PNT B　STB B　RLD S　LKD B

HAND GUNS PMM
PMM

重量	0.8kg	装弾数	12	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	3,500DP	売却価格	1,750DP	使用弾薬	9×18mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

旧ソ連軍の制式サイドアームであったPMを近代化したモデルになる。反動が比較的小さく、扱いやすい。

DMG D　SHK D　PNT E　STB A　RLD S　LKD B

HAND GUNS PSS
PSS

重量	0.9kg	装弾数	6	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	5,000DP	売却価格	5,000DP	使用弾薬	7.62×42mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

サプレッサー不要の消音拳銃。売却価格が他のハンドガンよりも高い。ステルスミッション向け。

DMG D　SHK D　PNT C　STB A　RLD S　LKD B

HAND GUNS G18C
G18C

重量	0.9kg	装弾数	33	CQC	片手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	8,000DP	売却価格	4,000DP	使用弾薬	9×19mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

毎分1,200発におよぶ連射速度でのフルオート射撃が可能なマシンピストル。至近距離で連射し一気に敵を倒すのに有効。

DMG D　SHK D　PNT C　STB C　RLD S　LKD B

HAND GUNS Mk.23
Mk.23

重量	1.1kg	装弾数	12	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	5,000DP	使用弾薬	.45ACP

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

シャドー・モセス潜入ミッションで使われた大型軍用ピストル。レーザーサイトとライトを標準装備している。

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD S　LKD A

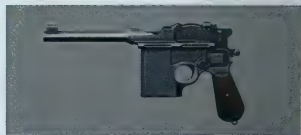
HAND GUNS RACE GUN
レースガン

重量	0.9kg	装弾数	19	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	9×23mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

その名の通り、シューティング・コンペティションで使用される競技銃。跳弾機能があるので、障害物裏の敵も攻撃できる。

DMG E　SHK D　PNT E　STB A　RLD S　LKD B

HAND GUNS TYPE 17
17式拳銃

重量	1.4kg	装弾数	10	CQC	片手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	.45ACP

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

フルオート連射可能な衝撃力の大きなピストル。1度弾を撃ちきるまで、◎ボタンでリロードすることはできない。

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD A　LKD A

HAND GUNS D.E.
D.E.

重量	2.1kg	装弾数	7	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	20,000DP	売却価格	10,000DP	使用弾薬	.50AE

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

.50口径の弾丸を撃ち出す、世界最強の自動拳銃。重量が2.1キロと重く、反動も大きいが、威力、衝撃力ともに非常に高い。

DMG C　SHK A　PNT E　STB D　RLD S　LKD B

HAND GUNS D.E. (L.B.)
D.E. (L.B.)

重量	2.1kg	装弾数	7	CQC	片手
ズーム	3倍/10倍	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	.50AE

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

DEの銃身を改造したモデル。初速が若干向上、スコープが装着されており、ロングレンジでの射撃にも用いることができる。

DMG C　SHK A　PNT E　STB D　RLD S　LKD B

※武器の重量はカスタマイズしていない基本重量です。　※武器のアイコンはカスタマイズしていない状態です。　※武器の画像はカスタムパーツがついた状態です。ただし、複数パターンのカスタマイズが可能な武器は、そのうちの1パターンとして表示しています。

1911 CUSTOM
HAND GUNS　1911カスタム

重量	1.0kg	装弾数	7	CQC	片手
ズーム	—	連射切替	—		
販売価格	—	売却価格	—	使用弾薬	.45ACP

最大所持弾数　LE 9999　NN 893　SN 893　BH 500　BE 300

スネークイーター作戦で使われた伝説のカスタムハンドガン。非常に連射しやすく、弾薬の威力も高い。

DMG D　SHK C　PNT E　STB A　RLD S　LKD S

THOR .45-70
HAND GUNS　ソー .45-70

重量	2.3kg	装弾数	1	CQC	片手
ズーム	—	連射切替	—		
販売価格	—	売却価格	—	使用弾薬	45-70

最大所持弾数　LE 9999　NN 893　SN 300　BH 100　BE 50

シングルショットのハンドライフル。拳銃でありながら、ほとんどの敵兵を倒すことができる上、射程距離も長い。

DMG A　SHK S　PNT A　STB D　RLD A　LKD B

SOLAR GUN
HAND GUNS　太陽銃・ナイト

重量	0.5kg	装弾数	50※	CQC	片手
ズーム	—	連射切替	—		
販売価格	—	売却価格	—	使用弾薬	—

最大所持弾数　LE 200※　NN 200※　SN 200※　BH 200※　BE 200※

ＢＢ部隊４体とヘイブン・トルーパー１体の計５体のフィギュアを集め、クリアすると獲得できる特殊銃。

STN S　SHK —　PNT E　STB S　RLD E　LKD B

※エネルギーの総量。エネルギーの消費量は１発ごとに4。

P90
SUB MACHINE GUNS　P90

重量	3.0kg	装弾数	50	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	5,000DP	売却価格	1,500DP	使用弾薬	5.7×28mm

最大所持弾数　LE 9999　NN 893　SN 893　BH 500　BE 300

近距離で使用でき、ライフル並みの戦闘力を持つ兵器を提供することを目的として開発された。高い貫通力を持つ。

DMG D　SHK D　PNT B　STB B　RLD B　LKD B

M10
SUB MACHINE GUNS　M10

重量	3.5kg	装弾数	30	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	3,000DP	売却価格	900DP	使用弾薬	.45ACP

最大所持弾数　LE 9999　NN 893　SN 893　BH 500　BE 300

隠密作戦で使用しやすいコンパクトなＳＭＧを目指して製作された。フルオート時のコントロールは困難で、近距離戦向き。

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD B　LKD B

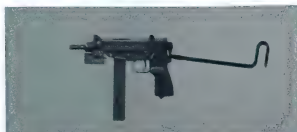
MP7
SUB MACHINE GUNS　MP7

重量	1.5kg	装弾数	20	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	3,500DP	売却価格	1,050DP	使用弾薬	4.6×30mm

最大所持弾数　LE 9999　NN 893　SN 893　BH 500　BE 300

Ｐ90と同じコンセプトで開発されたサブマシンガン。反動が低く、フルオートでのコントロール性に優れる。

DMG E　SHK E　PNT B　STB A　RLD B　LKD A

SUB MACHINE GUNS　Vz.83
Vz.83

重量	1.4kg	装弾数	20	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	—	売却価格	—	使用弾薬	9×18mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

冷戦期、チェコスロヴァキアで開発された小型サブマシンガン。フルオート時のコントロール性が高い。

DMG D　SHK D　PNT E　STB B　RLD B　LKD S

SUB MACHINE GUNS　BIZON
ビゾン

重量	2.5kg	装弾数	64	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	7,000DP	売却価格	—	使用弾薬	9×18mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

ロシア製の新型マシンガン。威力は中程度だが、弾数が多いので、頻繁なリロードをしなくて済む。

DMG D　SHK D　PNT E　STB B　RLD B　LKD A

SUB MACHINE GUNS　MP5SD2
MP5SD2

重量	3.1kg	装弾数	30	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	15,000DP	売却価格	—	使用弾薬	9×19mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

サプレッサーが組み込まれたサブマシンガン。消音効果と反動軽減効果のどちらも高く、銃声で発見されにくい。

DMG E　SHK D　PNT E　STB B　RLD C　LKD B

SUB MACHINE GUNS　PATRIOT
パトリオット

重量	1.5kg	装弾数	∞	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	—	売却価格	—	使用弾薬	5.56mm×45mm

最大所持弾数 LE ∞ NN ∞ SN ∞ BH ∞ BE ∞

まともに使いこなせるものは数えるほどと言われるほど、特殊な形状をした武器。M16ライフルを大幅に改造して作られた。

DMG D　SHK B　PNT E　STB C　RLD —　LKD B

RIFLES　AK 102
AK-102

重量	3.0kg	装弾数	30	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	—	売却価格	900DP	使用弾薬	5.56×45mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

AK74の近代化改良モデル。最もベーシックな武器とされる。威力、貫通力とともに標準的なレベルの武器。

DMG D　SHK E　PNT C　STB C　RLD B　LKD D

RIFLES　M4 CUSTOM
M4カスタム

重量	3.0kg	装弾数	30	CQC	両手
ズーム	—	連射切替			
販売価格	—	売却価格	—	使用弾薬	5.56×45mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

M16ライフルを短縮したカービンモデル。カスタムパーツが豊富で、あらゆる場面で活用できる武器。

DMG D　SHK E　PNT C　STB C　RLD B　LKD D

※武器の重量はカスタマイズしていない基本重量です。　※武器のアイコンはカスタマイズしていない状態です。　※武器の画像はカスタムパーツがついた状態です。ただし、複数パターンのカスタマイズが可能な武器は、そのうちの1パターンとして表示しています。

Mk.17

RIFLES
Mk.17

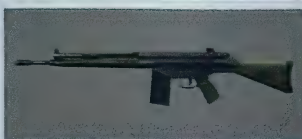
重量	4.1kg	装弾数	20	CQC	両手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	3,500DP	売却価格	1,050DP	使用弾薬	7.62×51mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

様々な戦闘に対応すべく、カスタムパーツを多数組み合わせることができる。威力が高くコンパクトな武器。

DMG C　SHK C　PNT C　STB C　RLD B　LKD D

G3A3

RIFLES
G3A3

重量	4.4kg	装弾数	20	CQC	両手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	4,000DP	売却価格	1,200DP	使用弾薬	7.62×51mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

敵への命中率が高いので、遠距離にいる敵との射撃戦に向いている。

DMG C　SHK C　PNT C　STB C　RLD C　LKD E

FAL CARBINE

RIFLES
ファル・カービン

重量	4.5kg	装弾数	20	CQC	両手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	4,500DP	売却価格	–	使用弾薬	7.62×51mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

優れた射撃性能を持つアサルトライフル。近距離から遠距離まで幅広い状況で優れた威力、貫通力を持つ。

DMG C　SHK C　PNT C　STB C　RLD B　LKD D

AN94

RIFLES
AN94

重量	4.0kg	装弾数	30	CQC	両手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	5,000DP	売却価格	2,500DP	使用弾薬	5.45×39mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

発射速度1800発／分で２点バーストという特殊な射撃モードを持った武器。効率よく敵を無力化できる。

DMG D　SHK E　PNT C　STB B　RLD B　LKD D

XM8

RIFLES
XM8

重量	2.8kg	装弾数	30	CQC	両手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	–	売却価格	3,000DP	使用弾薬	5.56×45mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

銃身や銃床を交換することで、さまざまな戦況に対応可能だ。また、ダットサイトが内蔵されており、照準がしやすい。

DMG D　SHK E　PNT C　STB C　RLD B　LKD D

TANEGASHIMA

RIFLES
種子島

重量	4.0kg	装弾数	1	CQC	両手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	1,000,000DP	売却価格	–	使用弾薬	LEAD BALL

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 300 BH 100 BE 50

日本生まれの火縄銃。特定の場所で撃つと、一定の確率で神風が吹き、敵がアイテムを落として行くことも…。

DMG C　SHK B　PNT E　STB B　RLD E　LKD D

RIFLES M14EBR
M14EBR

重量	4.5kg	装弾数	20	CQC	–
ズーム	3倍／10倍	連射切替			
販売価格	9,000DP	売却価格	2,700DP	使用弾薬	7.62×51mm
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 893	BH 500	BE 300

連射可能な狙撃銃。カスタムパーツを装着することで遠距離狙撃が可能になるなど、機能アップを図ることができる。

DMG C　SHK C　PNT B　STB D　RLD B　LKD –

RIFLES DSR-1
DSR-1

重量	6.0kg	装弾数	5	CQC	–
ズーム	3倍／10倍	連射切替	–		
販売価格	20,000DP	売却価格	6,000DP	使用弾薬	7.62×67mm
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 300	BH 100	BE 50

新鋭のスナイパーライフル。連射はできないが、連射性能に優れているにもかかわらず、弾の威力はとても大きい。

DMG B　SHK A　PNT A　STB D　RLD C　LKD –

RIFLES SVD
SVD

重量	4.4kg	装弾数	10	CQC	–
ズーム	3倍／10倍	連射切替	–		
販売価格	18,000DP	売却価格	5,400DP	使用弾薬	7.62×54R
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 893	BH 500	BE 300

遠距離でも高いレベルの貫通力を持つ。数百メートル離れた距離からも狙撃が可能な歩兵用セミオート狙撃銃。

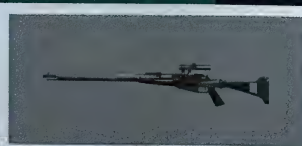
DMG C　SHK B　PNT A　STB E　RLD B　LKD –

RIFLES VSS
VSS

重量	3.4kg	装弾数	10	CQC	–
ズーム	3倍／10倍	連射切替			
販売価格	–	売却価格	5,400DP	使用弾薬	9×39mm
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 893	BH 500	BE 300

消音性能と防弾着に対する貫通力の両方を追求した、特殊作戦向けのモデル。銃声で敵に発見されることはない。

DMG D　SHK D　PNT A　STB D　RLD B　LKD –

RIFLES MOSIN-NAGANT
モシン・ナガン

重量	4.4kg	装弾数	5	CQC	–
ズーム	3倍／10倍	連射切替	–		
販売価格	60,000DP	売却価格	–	使用弾薬	※
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 300	BH 100	BE 50

麻酔銃と敵兵の感情を昂進させる特殊な弾薬を使用する狙撃銃。敵を殺さずに先を進むなら、携帯しておくとよい。

SLP B　SHK A　PNT E　STB D　RLD B　LKD –

※ANEST.(7.62mm)/LAUGH.(7.62mm) /RAGE.(7.62mm) /CRY.(7.62mm) /SCREAM.(7.62mm)

RIFLES M82A2
M82A2

重量	14.0kg	装弾数	10	CQC	–
ズーム	3倍／10倍	連射切替	–		
販売価格	200,000DP	売却価格	–	使用弾薬	.50BMR
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 300	BH 100	BE 50

各種狙撃銃の中では射程・威力共に最大。連射も比較的容易だ。近距離から遠距離まで倒せない敵はいない優秀な銃だ。

DMG S　SHK S　PNT S　STB E　RLD B　LKD –

※武器の重量はカスタマイズしていない基本重量です。 ※武器のアイコンはカスタマイズしていない状態です。 ※武器の画像はカスタムパーツがついた状態です。ただし、複数パターンのカスタマイズが可能な武器は、そのうちの1パターンとして表示しています。

RAIL GUN
RIFLES レールガン

重量	20.0kg	装弾数	40	CQC	-
ズーム	3倍 10倍	連射切替	-		
販売価格	-	売却価格	-	使用弾薬	RAIL GUN AMMO.

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 300 BH 100 BE 50

スネークの所持している武器の中では最大の貫通力を持ち、威力も非常に高い。しかし、チャージに時間を要する。

DMG S　SHK S　PNT S　STB C　RLD D　LKD ―

HK21E
OTHER FIREARMS HK21E

重量	9.3kg	装弾数	100	CQC	両手
ズーム	-	連射切替			
販売価格	6,000DP	売却価格	1,800DP	使用弾薬	7.62×51mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

ローラーロッキングメカニズムが採用されており、機関銃には珍しく連射切替機能が付いている。装弾数が多く威力も高い。

DMG C　SHK C　PNT C　STB C　RLD D　LKD E

M60E4
OTHER FIREARMS M60E4

重量	9.3kg	装弾数	200	CQC	両手
ズーム	-	連射切替	-		
販売価格	10,000DP	売却価格	3,000DP	使用弾薬	7.62×51mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

各種パーツの装着が可能な武器で、実戦で非常に役立つ。密集した敵の一掃にも、単独の敵を狙い撃つのにも使える。

DMG C　SHK C　PNT C　STB C　RLD E　LKD E

PKM
OTHER FIREARMS PKM

重量	9.0kg	装弾数	100	CQC	両手
ズーム	-	連射切替	-		
販売価格	9,000DP	売却価格	2,700DP	使用弾薬	7.62×54R

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

遠距離での貫通力も良好で、多数の敵を相手にしての防御戦等に大きな威力を発揮する。

DMG C　SHK B　PNT C　STB D　RLD E　LKD E

Mk.46 MOD1
OTHER FIREARMS MK.46MOD1

重量	5.8kg	装弾数	100	CQC	両手
ズーム	-	連射切替	-		
販売価格	9,000DP	売却価格	-	使用弾薬	5.56×45mm

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 893 BH 500 BE 300

M249分隊支援火器に改造を加えて作られた。弾数が多く、機関銃としては軽量なのが特徴。

DMG D　SHK B　PNT C　STB C　RLD E　LKD D

TWIN BARREL
OTHER FIREARMS 水平2連

重量	2.3kg	装弾数	2	CQC	両手
ズーム	-	連射切替	-		
販売価格	25,000DP	売却価格	7,500DP	使用弾薬	※

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 100 BH 50 BE 30

狩猟用水平2連ショットガンのバレルを切り落とし、携行しやすいように改造したカスタムモデル。

DMG B　SHK S　PNT E　STB E　RLD A　LKD C

※12GA. (00 BUCK)/12GA. (SLUG)/12GA. (V.RING)

重量	3.5kg	装弾数	4(+1)	CQC	両手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	30,000DP	売却価格	9,000DP	使用弾薬	※
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 100	BH 50	BE 30

ポンプアクションショットガンを、近接戦闘用にカスタマイズしたモデル。重量と性能、安定性のバランスが非常によい。

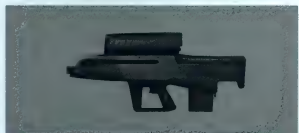
DMG B　SHK S　PNT B　STB D　RLD E　LKD C

※12GA. (00 BUCK)/12GA. (SLUG)/12GA. (V.RING)

重量	3.8kg	装弾数	8	CQC	両手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	40,000DP	売却価格	–	使用弾薬	※
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 100	BH 50	BE 30

ショットガンの中では最大の装弾数、連射性能を誇る。AKシリーズのデザインをベースにして製作された。

DMG B　SHK S　PNT B　STB D　RLD B　LKD C

※12GA. (00 BUCK)/12GA. (SLUG)/12GA. (V.RING)

重量	5.5kg	装弾数	6	CQC	両手
ズーム	3倍	連射切替	–		
販売価格	80,000DP	売却価格	16,000DP	使用弾薬	25mm A.B.G
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

個人携行用グレネードランチャー。主観攻撃時に方向キーの上下で任意の距離で爆発させることが可能。

DMG A　SHK S　PNT –　STB E　RLD B　LKD –

重量	6.0kg	装弾数	6	CQC	両手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	※
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

連発式の個人携帯用グレネードランチャー。グレネード弾のほか、発煙弾など多様な弾種が使用できる。

DMG A　SHK S　PNT –　STB E　RLD E　LKD –

※40mm (GRENADE)/40mm (WP G)/40mm (STUN G)/40mm (SMOKE G)

重量	8.5kg	装弾数	1	CQC	–
ズーム	3倍	連射切替	–		
販売価格	60,000DP	売却価格	6,000DP	使用弾薬	RPG-7 AMMO.
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

個人携行型対戦車兵器。装甲目標に対してのみならず、対人用でも大いに活用できるのが特徴。

DMG S　SHK S　PNT –　STB E　RLD B　LKD –

重量	2.5kg	装弾数	1	CQC	–
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	40,000DP	売却価格	4,000DP	使用弾薬	M72A3
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

軽量型の使い捨て対戦車ロケットランチャー。リロードが早いので、連続攻撃がしやすいのが特徴。

DMG A　SHK S　PNT –　STB D　RLD A　LKD –

※武器の重量はカスタマイズしていない基本重量です。 ※武器のアイコンはカスタマイズしていない状態です。 ※武器の画像はカスタムパーツがついた状態です。ただし、複数パターンのカスタマイズが可能な武器は、そのうちの1パターンとして表示しています。

JAVELIN
ジャベリン

重量	22.3kg	装弾数	1	CQC	–
ズーム	3倍	連射切替	–		
販売価格	150,000DP	売却価格	15,000DP	使用弾薬	JAVELIN
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

強力な破壊力を持ち、ほとんどの敵に対処できる。発射後、射手側の誘導装置でミサイルの飛行コースを制御できる。

DMG S　SHK S　PNT –　STB E　RLD B　LKD –

FIM-92A
FIM-92A

重量	15.7kg	装弾数	1	CQC	–
ズーム	3倍	連射切替	–		
販売価格	100,000DP	売却価格	10,000DP	使用弾薬	FIM-92A
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

赤外線／紫外線２波長シーカーを備え、完全なる撃ちっぱなし能力を持つ個人携行型対空ミサイル。

DMG S　SHK S　PNT –　STB E　RLD B　LKD –

GRENADE
グレネード

重量	0.3kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	120DP	売却価格	60DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

最も標準的な片手手榴弾。ピンを引き抜くと２秒後に爆発する。密集した敵を一掃したい場合などに最適。

DMG A　SHK S　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

PETRO BOMB
火炎瓶

重量	0.8kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	100DP	売却価格	50DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

生活物資で簡単に作成できる簡易焼夷弾。敵兵を吹き飛ばす効果はないが、広範囲への放火が可能。

DMG B　SHK B　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

WP G.
白燐グレネード

重量	0.8kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	110DP	売却価格	55DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

大気に触れると自然発火し、摂氏2700度近い高温を発する。爆風で敵を吹き飛ばした後も燃え続けダメージを与える。

DMG A　SHK S　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

STUN G.
スタングレネード

重量	0.5kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	120DP	売却価格	60DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

激しい閃光と大音響を発して、敵の視聴覚能力を一時的に麻痺させる。殺傷能力は無いので、敵を殺さずに倒すことができる。

STN A　SHK S　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

CHAFF G.
チャフグレネード

重量	0.8kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	7500P	使用弾薬	―

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 50 BH 30 BE 10

爆発後一定時間、近くの電子装備を機能不能にさせる電子攻撃手榴弾。誘導武器や無人兵器に対して特に有効。

DMG ― SHK B PNT ― STB ― RLD ― LKO ―

SMOKE G.
スモークグレネード

重量	0.5kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	100DP	売却価格	50DP	使用弾薬	―

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 50 BH 30 BE 10

煙で敵の視界を塞ぐことで、敵からの攻撃を一時的に遅滞させる。発生する煙には刺激性がある。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKO ―

SMOKE G.(Y)
スモークグレネード（黄）

重量	0.5kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	―	使用弾薬	―

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 50 BH 30 BE 10

戦闘支援用発煙手榴弾。発生する煙に「笑い」の感情を高ぶらせる効果がある。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKO ―

SMOKE G.(R)
スモークグレネード（赤）

重量	0.5kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	―	使用弾薬	―

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 50 BH 30 BE 10

戦闘支援用発煙手榴弾。発生する煙に「怒り」の感情を高ぶらせる効果がある。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKO ―

SMOKE G.(B)
スモークグレネード（青）

重量	0.5kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	―	使用弾薬	―

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 50 BH 30 BE 10

戦闘支援用発煙手榴弾。発生する煙に「泣き」の感情を高ぶらせる効果がある。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKO ―

SMOKE G.(G)
スモークグレネード（緑）

重量	0.5kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	―	使用弾薬	―

最大所持弾数 LE 9999 NN 893 SN 50 BH 30 BE 10

戦闘支援用発煙手榴弾。発生する煙に「叫び」の感情を高ぶらせる効果がある。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKO ―

※武器の重量はカスタマイズしていない基本重量です。 ※武器のアイコンはカスタマイズしていない状態です。 ※武器の画像はカスタムパーツがついた状態です。ただし、複数パターンのカスタマイズが可能な武器は、そのうちの1パターンとして表示しています。

CLAYMORE
EXPLOSIVES　クレイモア

重量	1.6kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	300DP	売却価格	120DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

防御戦闘や待ち伏せに最適な地雷。敵の通り道を先読みして設置すれば、大きなダメージを与えることができる。

DMG A　SHK S　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

S.G.MINE
EXPLOSIVES　睡眠ガス地雷

重量	1.5kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	300DP	売却価格	120DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

睡眠ガスを放出する地雷。瞬時に敵を眠らせることができ、起爆も自動なので、追ってくる敵の足止めに使うとよい。

SLP S　SHK –　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

C4
EXPLOSIVES　C4

重量	1.6kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	400DP	売却価格	160DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

遠隔起爆装置付きプラスチック爆弾。一度設置すれば、◎ボタンを押すことで任意に起爆することができる。

DMG S　SHK S　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

S.G.SATCHEL
EXPLOSIVES　無線起爆型睡眠ガス装置

重量	1.5kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	400DP	売却価格	160DP	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

遠隔操作が可能な睡眠ガス放出器。設置後に◎ボタンを押すと周辺に睡眠ガスを放出する。また壁面にも設置可能。

SLP S　SHK –　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

STUN KNIFE
ETC　スタンナイフ

重量	0.2kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替	–		
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 1	NN 1	SN 1	BH 1	BE 1

スタンガン機能を内蔵した戦闘用ナイフ。音を立てずに敵を倒したい時に使用するとよい。

DMG –　SHK –　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

MAGAZINE
ETC　空マガジン

重量	0.1kg	装弾数	–	CQC	片手
ズーム	–	連射切替			
販売価格	–	売却価格	–	使用弾薬	–
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

銃の空弾倉。リロードするごとに数が増える。敵のそばに放り投げて、注意を引きつけることができる。

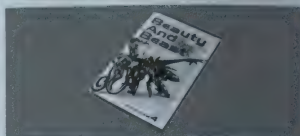
DMG –　SHK –　PNT –　STB –　RLD –　LKD –

ETC PLAYBOY
Playboy

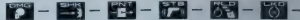
重量	0.1kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	200DP	売却価格	80DP	使用弾薬	―
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

敵の注意を引きつけ、スキを作る。また、主観で眺めていると気力が回復する。構え中にR1ボタン+◎ボタンでページをめくる。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKD ―

ETC EMOTION MAG
感情本

重量	0.1kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	2,000DP	売却価格	―	使用弾薬	―
最大所持弾数	LE 9999	NN 893	SN 50	BH 30	BE 10

ＢＢ部隊の写真が掲載された雑誌。見ると感情が昂進する。敵の混乱のスキを突いて攻撃したり、戦闘の回避にも役立つ。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKD ―

ETC MANTIS DOLL
マンティス人形

重量	0.1kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	10,000DP	使用弾薬	―
最大所持弾数	LE 1	NN 1	SN 1	BH 1	BE 1

サイコ・マンティスの形をした人形。亡霊を放出し、体内ナノマシンを有する生者に命中させると、その体を操ることができる。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKD ―

ETC SORROW DOLL
ソロー人形

重量	0.1kg	装弾数	―	CQC	片手
ズーム	―	連射切替	―		
販売価格	―	売却価格	10,000DP	使用弾薬	―
最大所持弾数	LE 1	NN 1	SN 1	BH 1	BE 1

ザ・ソローの形をした人形。死者に人形が放出する亡霊を命中させると、その体を操ることができる。

DMG ― SHK ― PNT ― STB ― RLD ― LKD ―

武器入手場所一覧

武器名	入手場所／入手条件
Mk.2 PISTOL	中東のレッドゾーンで Mk. Ⅱと合流すると、護身用にオタコンから提供される。非売品である。
OPERATOR	中東のレッドゾーンで Mk. Ⅱと合流後、各種サポートアイテムとともに強制的に入手できる。非売品である。
GSR	中東民兵アジトそば、PMC兵の死体の近くに落ちている。中東以降、ドレビンショップでも購入可能。
FIVE SEVEN	南米以降ヘイヴン・トルーパーから奪取することで入手できる武器。同時期に、ドレビンショップにも登場する。
PMM	ドレビンショップでは中東から購入可能となっている。なお、東欧のレジスタンスから奪うこともできる。
PSS	ステージの至る所に隠されているが、南米反政府軍を援護するとお返しとしてもらえる場合がある。
G18C	南米反政府軍が所持していることがあるので CQC 等で奪える。
★ Mk.23	シャドー・モセスヘリポート近くのトラックの下で入手できる。ドレビンショップでは非売品だ。
RACE GUN	ゲームを1周クリアすることでしか入手できない。ドレビンショップでは非売品。
★ TYPE 17	称号「HOUND」を取得することで入手できる。使用可能となるのは Mk. Ⅱ合流後からとなる。
D.E.	ドレビンショップでは南米から購入可能となる。仔月光が装備していることがある。
★ D.E. (L.B.)	称号「FOX」を取得することで入手できる。使用可能なのは Mk. Ⅱ合流後からとなる。
★ 1911 CUSTOM	入手に専用パスワードが必要となる。ただし使えるのは Mk. Ⅱとの合流後からとなる。
★ THOR .45-70	称号「FOXHOUND」を取得すると入手できる。こちらも使用できるのは Mk. Ⅱ [illegible]

★マークのある武器はメインメニューの「EXTRA」からパスワードで入手することもできる。

SORLOR GUN	ヘイブン・トルーパー1体、BB部隊4体、合計5体のフィギュアを集めるとクリア時に入手できる。
P90	ヘイブン・トルーパーから奪取する。なお、ドレビンショップには南米からラインナップされる。
M10	南米反政府軍が持っていることがある。
MP7	中東からのステージ全域でPMCから奪うことが出来る。ドレビンショップでは中東より購入できる。
Vz.83	ビッグママとバイクで脱出する東欧で自動的に入手できる。ドレビンショップでは非売品だ。
BIZON	ドレビンショップでは南米から購入可能である。ドレビンショップでしか入手できない。
MP5SD2	ドレビンショップで東欧ステージから販売される。各所に落ちてはいない武器だ。
★ PATRIOT	最高称号「BIGBOSS」の称号を取得すると入手できる武器。入手するためのハードルが高い。
AK102	スネークが初めて入手する武器。中東ステージに落ちている。
M4 CUSTOM	ドレビンに初めて会った時にもらえる。
Mk.17	PMCから入手可能。
G3A3	南米反政府軍から入手可能。ドレビンショップにも南米から登場する。
FAL CARBINE	ドレビンショップでのみ販売している。シャドー・モセス以降、ラインナップされる。
AN94	南米で入手できる。ドレビンショップでは東欧から購入可能となる。
XM8	南米の送電施設北東の森でのみ入手できる。ドレビンショップでも非売品となっている。
TANEGASHIMA	ドレビンショップでしか入手できない武器であり、販売価格がとても高い。ドレビンポイントを貯めよう。
M14EBR	PMC のスナイパーから奪うことができる。ドレビンショップでも購入可能。
DSR-1	南米をヘリで脱出した後に強制的に入手できる。また、ヘイブン・トルーパーからも奪うことができる。
SVD	南米の谷間の村、シャドー・モセス島核弾頭保存庫を出た左手の倉庫で入手可能。ドレビンショップには南米から登場する。
VSS	南米の資材置き場の部屋の中でしか入手はできない、非売品である。
★ MOSIN-NAGANT	ドレビンショップのみで販売。中東から登場するので、ノーキルクリアを目指すなら早めに購入しておくとよい。
M82A2	ドレビンショップで購入すれば入手できる。南米からラインナップされる。
RAIL GUN	シャドーモセス通信棟での、クライング・ヒューティー戦後に自動的に入手できる。弾薬は自爆月光戦等で入手可
HK21E	中東地下アジト内にて、民兵から入手できる。武器の自慢をしている兵士等が持っている。
M60E4	ドレビンショップには南米以降に販売される。PMC兵から奪い取ることもできる。
PKM	南米反政府軍が所持している。なおドレビンショップは東欧から販売する。
Mk.46 MOD1	シャドー・モセス島からドレビンショップで購入できる。ドレビンショップでしか入手できない。
TWIN BARREL	南米谷間の村の武器庫内で入手可能。ドレビンショップには東欧から登場する。
M870 CUSTOM	南米収容施設にある武器庫内で入手できる。ドレビンショップでは中東から購入可能となる。
SAIGA12	ドレビンショップでしか購入できない武器。南米から登場する。
XM25	ウルフ戦中に、シャドーモセス通信棟3Fで入手可能。ドレビンショップでは南米から販売。EXTREME のヘイブン・トルーパーが持っていることもある
MGL-140	東欧エコーズ・ビーコンでのレイブン戦後に自動的に入手。非売品である。
RPG-7	中東、シャードーモセス、ヘイブン甲板で入手可能。中東の民兵から入手することもできる。
M72A3	南米市場の死体の付近で入手可能。
JAVELIN	中東クレッセントメリディアン、さらに南米送電施設北東の森の中でも入手できる。
FIM-92A	南米送電施設、収容施設、東欧エコーズ・ビーコンで入手可能。ドレビンショップには東欧から登場する。
GRENADE	ステージ全域で入手できる。中東民兵、南米反政府軍、PMC、ヘイブン・トルーパーと全ての兵士から奪取可能。
PETRO BOMB	中東・南米のステージ全域で入手可能。ドレビンショップには中東から登場する。
WP G.	ステージ全域で入手可能。敵兵の死体から奪い取るのがよいだろう。
STUN G.	どこでもどの敵からも入手できる。たくさん入手してドレビンショップで売却してもよい。
CHAFF G.	南米収容施設倉庫内、南米市場の屋台の裏、東欧用水路エリア、シャドー・モセスヘリポートでのみ入手可能。
SMOKE G.	全域で入手でき、中東からドレビンショップで購入できる。
SMOKE G.(Y)	1周目では入手できず、さらに2周目以降もドレビンショップでしか購入できない。
SMOKE G.(R)	1周目では入手できず、さらに2周目以降もドレビンショップでしか購入できない。
SMOKE G.(B)	1周目では入手できず、さらに2周目以降もドレビンショップでしか購入できない。
SMOKE G.(G)	1周目では入手できず、さらに2周目以降もドレビンショップでしか購入できない。
CLAYMORE	中東アドヴェント・パレス、南米MOUNTAIN TRAILで入手できる。Mk.IIを操作して解除して入手しよう。
S.G.MINE	中東アドヴェント・パレスと中東民兵、南米反政府軍の各オペレーターから回復アイテムをあげたお礼としてもらうことができる。
C4	南米送電施設、または南米反乱軍から援護のお返しにもらうことがある。
M.G.SATCHEL	中東アドヴェント・パレスではトラップを解除して入手。中東、南米では回復アイテムをあげたお礼で入手できる。
STUN KNIFE	ゲームスタートと同時に所持している。なお、非売品である。
MAGAZINE	弾を撃ち切ってリロードすれば、入手できる。非売品なので、必要であれば自分で用意すること。
PLAYBOY	中東、南米、東欧、シャドー・モセスで入手できる。ロッカーの中に落ちていることが多い。
EMOTION MAG	ドレビンショップでのみ販売しており、2周目以降、南米から購入が可能となる。
MANTIS DOLL	スクリーミング・マンティス戦でマンティスが右手に持つ黄色の人形を撃ち落として入手する。
SORROW DOLL	スクリーミング・マンティス戦でマンティスが左手に持つ黒い人形を撃ち落として入手する。

★マークのある武器はメインメニューの「EXTRA」からパスワードで入手することもできる。

弾薬 BULLETS

弾薬の紹介。使用可能な武器も右の一覧ですぐ確認できる。

データの見方

1 弾薬の正式名称

2 弾薬の日本語名

3 最大所持数

弾薬の難易度ごとの最大所持数。

4 弾薬アイコン

5 販売価格

ドレビンショップで購入する時に必要なDP（1PCS=1発あたり）

6 購入時1セットに含まれている弾薬の数

7 使用可能武器

8 解説

ANEST. (.22)

.22口径麻酔弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	30DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	Mk2 PISTOL

Mk.2専用の麻酔弾。近距離の敵を気絶させる。

LAUGH (.22)

.22口径感情弾（笑い）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	Mk2 PISTOL

敵に撃ち込むと、突然笑い出して、味方に乱射し始める。

RAGE (.22)

.22口径感情弾（怒り）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	Mk2 PISTOL

敵に撃ち込むと、雄叫びをあげ、突撃してくる。

CRY (.22)

.22口径感情弾（泣き）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	Mk2 PISTOL

敵に撃ち込むと突然泣き出す効果を持つ。

SCREAM (.22)

.22口径感情弾（叫び）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	Mk2 PISTOL

敵に撃ち込むと、その場に泣き崩れてしまう。

ANEST. (7.62mm)

7.62ミリ口径麻酔弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	40DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	MOSIN NAGANT

遠方の敵を気絶させる。モシン・ナガンでのみ使用可。

LAUGH (7.62mm)
7.62ミリ口径感情弾（笑い）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	60DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	
MOSIN-NAGANT	

敵に撃ち込むと、突然笑い出して、味方に乱射し始める。

RAGE (7.62mm)
7.62ミリ口径感情弾（怒り）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	60DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	
MOSIN-NAGANT	

敵に撃ち込むと、雄叫びをあげ、突撃してくる。

CRY (7.62mm)
7.62ミリ口径感情弾（泣き）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	60DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	
MOSIN-NAGANT	

敵に撃ち込むと突然泣き出す効果を持つ。

SCREAM (7.62mm)
7.62ミリ口径感情弾（叫び）

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	60DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	
MOSIN-NAGANT	

敵に撃ち込むと、その場に泣き崩れてしまう。

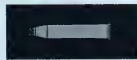
9×23mm
9×23mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	50DP
1セット容量	30PCS
使用可能武器	
RACE GUN	

威力は低く、作動圧をかろうじて得られる程度。

.45-70
.45-70

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	100DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	
THOR.45-70	

大重量弾丸で、装弾する武器によって威力が増大する。

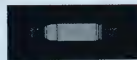
.45ACP
.45ACP弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	20DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	
OPERATOR	GSR
Mk.23	TYPE 17
1911CUSTOM	M10

使用可能武器も6種類と多め。近距離での衝撃力に優れる。

.50AE
.50口径弾(D.E.用)

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	30DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	
DE	D.E.(L.B.)

DE専用の弾薬。初活力は45ACP弾の3倍近くに増大する。

.50BMR
12.7×99mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	150DP
1セット容量	15PCS
使用可能武器	
M82A2	

破壊力抜群の弾薬。近距離から遠距離まで対応可能。

4.6×30mm
4.6×30mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	10DP
1セット容量	50PCS
使用可能武器	
MP7	

5.7×28mm同様に新規開発された弾薬。威力は低め。

5.45×39mm
5.45×39mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	20DP
1セット容量	40PCS
使用可能武器	
AN94	

AN94のみで使用可能。弾倉はAK74と同じである。

5.56×45mm
5.56×45mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	15DP
1セット容量	40PCS
使用可能武器	
PATRIOT	AK102
M4 CUSTOM	XM8
Mk.48 MOD1	

使用可能武器も多く、十分な破壊力を持つ。

5.7×28mm

5.7×28mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	30DP
1セット容量	50PCS
使用可能武器	
FIVE SEVEN	P90

高い貫通力を持った新開発の弾薬。サブマシンガン向き。

7.62×42mm

7.62×42mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

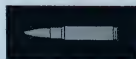
販売価格	30DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	
PSS	

消音特性のある弾薬。その特性と引き替えに性能は低い。

7.62×51mm

7.62×51mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	30DP
1セット容量	30PCS
使用可能武器	
Mk.17	G3A3
FAL CARBINE	HK21E
M60E4	M14EBR

使用可能な武器が6種類と多く、破壊力も抜群の弾薬。

7.62×54R

7.62×54R弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	40DP
1セット容量	30PCS
使用可能武器	
PKM	SVD

改良型のスチールコア弾。遠射でも高い貫通力を持つ。

7.62×67mm

7.62×67mmマグナム弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	
DSR-1	

DSR-1でのみ使用可能。遠射性能とパワーに優れる弾薬。

9×18mm

9×18mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	10DP
1セット容量	30PCS
使用可能武器	
PMM	Vz.83
BIZON	

銃口加速を高めるために、旧式に改良が加えられた弾薬。

9×19mm

9×19mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

販売価格	25DP
1セット容量	30PCS
使用可能武器	
G18C	MP5SD2

ライフルではMP5SD2で使用可能。弾薬の威力は中程度。

9×39mm

9×39mm弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	893	500	300

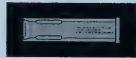
販売価格	40DP
1セット容量	30PCS
使用可能武器	
VSS	

VSSに装弾。静粛性は高まるが、遠射性能は低い。

RAIL GUN AMMO.

レールガン用弾体

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

販売価格	200DP
1セット容量	15PCS
使用可能武器	
RAIL GUN	

電磁誘導によって非常に高い初速まで加速する。

LEAD BALL

鉛弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	300	100	50

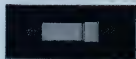
販売価格	40DP
1セット容量	10PCS
使用可能武器	
TANEGASHIMA	

火縄銃にのみ使用可能。弾薬の祖といった趣がある。

12GA. (00 BUCK)

12ゲージ散弾

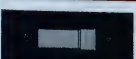
最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	100	50	30

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	
MASTERKEY	TWIN BARREL
M870 CUSTOM	SAIGA12

着弾後複数の弾が散って広範囲に攻撃できるのが特徴。

12GA. (SLUG)

12ゲージスラッグ弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	100	50	30

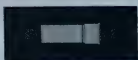
販売価格	60DP
1セット容量	20PCS
使用可能武器	
MASTERKEY	TWIN BARREL
M870 CUSTOM	SAIGA12

散弾はしないが、散弾より長距離飛び高い威力を持つ。

12GA. (V.RING)

空気弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	100	50	30

販売価格	50DP
1セット容量	20PCS

使用可能武器	
MASTERKEY	TWIN BARREL
M870 CUSTOM	SAIGA12

気絶効果がある。麻酔弾が切れた時に使用するとよい。

40mm G. (GP30)

GP30用40mmグレネード

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	120DP
1セット容量	5PCS

使用可能武器	
GP30	

使用可能はカスタムパーツのGP30のみ。

40mm (GRENADE)

40mmグレネード

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	130DP
1セット容量	5PCS

使用可能武器	
XM320	MGL-140

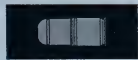
殺傷能力に優れたグレネードランチャー専用弾薬。

40mm (WP G)

40mm白燐グレネード

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	120DP
1セット容量	5PCS

使用可能武器	
XM320	MGL-140

敵に撃ち込むと、弾薬が炎上して死亡させる。

40mm (STUN G)

40mmスタングレネード

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	130DP
1セット容量	5PCS

使用可能武器	
XM320	MGL-140

発射すると、激しい閃光と大音響を発する。

40mm (SMOKE G)

40mm発煙グレネード

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	100DP
1セット容量	5PCS

使用可能武器	
XM320	MGL-140

発射すると刺激のある煙を発する。

25mm A.B.G.

25mm空中炸裂グレネード

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	150DP
1セット容量	10PCS

使用可能武器	
XM25	

爆発距離が任意に調整できるのが特徴の弾薬

RPG-7 AMMO.

RPG-7予備弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	250DP
1セット容量	3PCS

使用可能武器	
RPG-7	

装甲車のみならず、対人にも絶大な効力を発揮する。

M72A3

M72A3予備弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	200DP
1セット容量	3PCS

使用可能武器	
M72A3	

直径が小さく、戦車よりも装甲車の破壊に最適。

JAVELIN

携行型戦車ミサイル予備弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	350DP
1セット容量	2PCS

使用可能武器	
JAVELIN	

強力な破壊力を持つ。主力戦車も簡単に撃破。

FIM-92A

携行型対空ミサイル予備弾

最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

販売価格	300DP
1セット容量	2PCS

使用可能武器	
FIM-92A	

対空がメインだが、対地攻撃にも対応可能。

カスタムパーツ |COSTOM PARTS|

武器の性能を上昇させるパーツを紹介。状況に応じて使い分けよう。

データの見方

1 パーツの正式名称

2 パーツの日本語名

3 最大所持弾数／最大所持数

パーツの難易度ごとの最大所持弾数。なお、サプレッサーの最大所持数はいずれも下記の通り。

サプレッサーの最大所持数				
LE	NN	SN	BH	BE
99	50	30	10	5

4 パーツのアイコン画像

5 パーツのアイコン

6 パーツの重さ

7 販売価格

8 売却価格

9 装着可能な武器

10 使用可能な弾薬

11 パーツの解説

12 パーツの性能

武器機能があるパーツの性能を表記している。

- DMG 殺傷力の高さ。
- SHK 衝撃力の強さ。
- PNT 貫通力の強さ。
- STB 衝撃時の反動の大きさ。
- RLD リロードにかかる時間。
- LKO AUTO AIMの有効範囲。

MASTERKEY
アンダーバレルショットガン

最大所持弾数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	100	50	30

重量	2.5kg	装着可能武器	M4CUSTOM	
販売価格	30,000DP	売却価格	9,000DP	
使用可能弾薬	12GA (00 BUCK)	12GA. (SLUG)	12GA. (V.RING)	

武器にショットガンを装着することで、持ち替えなくてもショットガンが使用できる。構え中にR2ボタンで使用可能。

DMG B SHK S PNT B STB E RLD – LKD C

GP30
グレネードランチャー

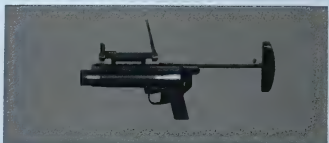
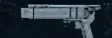
最大所持弾数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

重量	1.3kg	装着可能武器	AN94	AK-102
販売価格	30,000DP	売却価格	6,000DP	
使用可能弾薬	40mm G. (GP30)			

装着することで、武器を持ち替えずにグレネードランチャーが使用可能となる。構え中にR2ボタンで使用する。

DMG A SHK S PNT – STB E RLD – LKD –

XM320
グレネードランチャー

最大所持弾数				
LE	NN	SN	BH	BE
9999	893	50	30	10

重量	1.4kg	装着可能武器	M4CUSTOM	XM8
販売価格	60,000DP	売却価格	12,000DP	
使用可能弾薬	40mm (GRENADE)	40mm (WP G)	40mm (STUN G)	40mm (SMOKE G)

装着することで、武器を持ち替えずにグレネードランチャーが使用可能となる。構え中にR2ボタンで使用する。

DMG A SHK S PNT – STB E RLD – LKD –

SUP. (Op)
オペレーター専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	–
装着可能武器	OPERATOR

オペレーター専用の消音器。使用回数に限りがあるので、危険を回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇する。

SUP. (Mk.23)
Mk.23専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	–
装着可能武器	Mk.23

Mk.23専用の消音器。使用回数に限りがあるので、危険を回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇する。

SUP. (1911Custom)

1911カスタム専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	−
装着可能武器	
1911CUSTOM	

1911カスタム専用の消音器。使用回数に限りがあり、危険を回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇する。

SUP. (P90)

P90専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	−
装着可能武器	
P90	

P90専用の消音器。使用回数に限りがあるので、危険を回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇する。

SUP. (M10)

M10専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	−
装着可能武器	
M10	

M10専用の消音器。使用回数に限りがあるので、危険を回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇する。

SUP. (M4)

M4 CUSTOM専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	−
装着可能武器	
M4 CUSTOM	

M4 CUSTOM専用の消音器。使用回数に限りがあるので、危険回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇。

SUP. (M14)

M14EBR専用サプレッサー

重量	0.1kg
販売価格	200DP
売却価格	−
装着可能武器	
M14EBR	

M14EBR専用の消音器。使用回数に限りがあるので、危険を回避したい時だけ使う。装着すれば発砲時の安定性も上昇する。

DOT SIGHT

ダットサイト

重量	0.3kg
販売価格	20,000DP
売却価格	10,000DP
装着可能武器	
M4 CUSTOM	Mk.17
M60E4	Mk.46 MOD1
M870 CUSTOM	

近〜中距離にある標的の照準を容易にする光学標準器。使用可能武器が多いのが特徴。

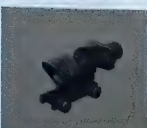
D.SIGHT (MP7)

MP7専用ダットサイト

重量	0.3g
販売価格	20,000DP
売却価格	−
装着可能武器	
MP7	

MP7専用のダットサイト。近〜中距離にある標的の照準を容易にする光学標準器。

SCOPE

スコープ

重量	0.6kg
販売価格	35,000DP
売却価格	17,500DP
装着可能武器	
MP7	M4CUSTOM
Mk.17	M60E4
Mk.46 MOD1	M870CUSTOM

遠くにいる標的の照準を容易にする光学標準器。使用可能武器が多い。

LASER SIGHT
レーザーサイト

重量	0.1kg
販売価格	30,000DP
売却価格	15,000DP
装着可能武器	
P90	M4CUSTOM
Mk.17	M14EBR
M60E4	Mk.46 MOD1

着弾点が見え、ヘッドショットが容易になる。AUTO AIM可能な武器を使えば、ロックオンする距離が伸びる。

F.LIGHT (H.G.)

ハンドガン用ライト

重量	0.1kg
販売価格	3,000DP
売却価格	1,500DP
装着可能武器	
OPERATOR	GSR
FIVE SEVEN	G18C

暗い場所での照準を容易にする。ライトを当てることで敵の目をくらませる効果もあるが、カムフラ率が低下してしまう。

F.LIGHT (L.G.)
長物用ライト

重量	0.1kg
販売価格	7,000DP
売却価格	–
装着可能武器	M4CUSTOM
P90	M14EBR
Mk.17	Mk.46 MOD1
M60E4	MGL-140

暗い場所での照準を容易にし、また敵の目をくらませる。照らしている間、カムフラ率は低下する。

FORE GRIP A

フォアグリップA

重量	0.2kg
販売価格	2,500DP
売却価格	–
装着可能武器	
Mk.17	M4CUSTOM
M60E4	Mk.46 MOD1
MGL-140	

連射時の安定性を高めて、肩越し視点時の照準精度を向上させる。2種類の形があるので、好みで選ぶとよい。

FORE GRIP B

フォアグリップB

重量	0.2kg
販売価格	2,500DP
売却価格	1,250DP
装着可能武器	
Mk.17	M4CUSTOM
M60E4	Mk.46 MOD1
MGL-140	

連射時の安定性を高めて、肩越し視点時の照準精度を向上させる。2種類の形があるので、好みで選ぶとよい。

カムフラージュ | CAMOUFLAGE |

オクトカムからフェイスカムまで潜入に欠かせないカムフラージュを掲載。

データの見方

1 カムフラージュの属性
2 カムフラージュの正式名称
3 カムフラージュの日本語名
4 装着画像
5 アイコン画像
6 カムフラージュの解説
7 入手できる場所
8 入手するための条件

OCTOCAMO

OCTOCAMO

オクトカム

自動偽装モードのオクトカム。壁の近くでは壁の柄に、草むらの中では葉の模様に変化するなど、周囲に存在するものをテクスチャとして取り込み、敵からの発見を避けることができる。壁張り付きやホフクの最中に一時停止すると、自動的にスネークの周囲の景色を取り込む。敵の巡回が多い時などに使用する。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能なのはオープニングの潜入ミッション終了後。ACT1の最初から使えるようになる。

SNEAKING SUIT

OCTOCAMO

スニーキングスーツ

固定カムフラパターン。基本的な色合いのスキーニングスーツ。黒っぽい色をしているため、夜や地下の洞窟など、暗闇の中での潜入に適しているといえる。砂漠や雪原などのでは、とても目立ってしまうので着用は避けよう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能となるのは、Mk.IIとの合流後からになる。

OCTOCAMO

OLIVE DRAB

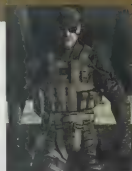
オリーブドラブ

固定カムフラパターン。迷彩は施されておらず、深緑色をしている。暗闇の潜入にも効果があるが、水が透き通っていない沼や湿原の中などで隠れる時に役立つ。今回のミッションであれば、ACT3南米で草むらを進む時などに使用するとよいだろう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能となるのは、Mk.Ⅱとの合流後からになる。

OCTOCAMO

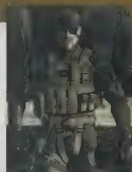
TIGERSTRIPE

タイガーストライプ

固定カムフラパターン。この柄が採用されたのは南ベトナム軍が最初であり、木や草、土の上など、おもにジャングルで絶大な効果を発揮する。ジャングルが登場しない今作では、使用頻度が少なめと言える。ちなみにこの迷彩は『MGS3』で、スネークが使用した迷彩服と同じ柄である。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能となるのは、Mk.Ⅱとの合流後からになる。

OCTOCAMO

WOODLAND

ウッドランド

固定カムフラパターン。世界中の軍隊が愛用しており、最も主流なカムフラージュと言える。最適な効果が得られる場所は森の中やジャングル、草むらなど緑色が多い所が多いだろう。今回の潜入ミッションなら、ACT2の反乱兵を援護しながら進むミッションで使用してもよいだろう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能となるのは、Mk.Ⅱとの合流後からになる。

OCTOCAMO

3-COLOR DESERT

スリーカラーデザート

固定カムフラパターン。その名前の通り、中東など砂漠が多い地域で着用されていることが多い。今回のスネークのミッションでは、ACT1のリキッド潜伏地への潜入ミッションなどで使用するとよい。また、雪の中など、白い景色が続く中でも迷彩効果が生かされる。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能となるのは、Mk.Ⅱとの合流後からになる。

OCTOCAMO

MARPAT URBAN

MARPAT都市迷彩

固定カムフラパターン。デジタル迷彩のカムフラージュ。廃墟の中などで着用すると効果がある。ACT1のレッドゾーンやACT3のエコーズ・ビーコンなど、建物が破壊されて瓦礫が散らばっているような場所で着用するとよいだろう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備であるが、使用可能となるのは、Mk.Ⅱとの合流後からになる。

OCTOCAMO

CORPSE CAMO

死体に擬装

死体のカムフラージュパターン。死んだフリをすると月光などの無人兵器もだますことができる。

入手可能エリア	ー
入手条件	コンティニューを51回以上していると、クリア後入手できる。

CLOTH

DISGUISE(M.E.)

中東民兵服

頭巾を被り、マントをまとった、中東の民兵をイメージした服装。これを着て民兵のフリをし、戦闘に参加すれば、怪しまれることなくスムーズな潜入ができる。また、民兵と敵対状態でも、これに着替えれば民兵を殺さない限り、警戒されることなく巡回が多い地下アジトも通過できる。

入手可能エリア	中東：民兵アジト内
入手条件	ー

CLOTH

DISGUISE(S.A.)

南米反乱軍服

南米反乱軍を救出した際に、近くの小屋の内部にある。これを着ていれば、反乱兵の戦闘に紛れながら、参加できる。

入手可能エリア	南米：谷間の村
入手条件	ー

CLOTH

DISGUISE(E.E.)

一般市民服

スーツにトレンチコートという一般男性によく見られる服装。スネーク以外のフェイスを着けることで一般市民に変装することができる。ただし、この服装でホフクやローリング、さらに銃を持っている所を見られたりするとかなり怪しまれてしまう。立ち居振る舞いには注意すること。

入手可能エリア	東欧：ミッドタウン・南セクター
入手条件	東欧で、メリルたちと駅で合流するデモが流れた時に入手している。使用可能なのはACT3のミッションが始まった時。

CLOTH

SUIT

スーツ

タイトル画面でスネークが着用しているスーツ。墓参りということで、喪服の色合いだ。入手したさまざまなフェイスカムと組み合わせて使用すると面白い。ACT3ではスネーク以外のフェイスカムとの組み合わせで、一般市民服と同等の効果が得られる。

入手可能エリア	―
入手条件	クリア後に必ず入手できる。

CLOTH

ALTAIR

アルタイル

称号「ASSASSIN」を獲得すると贈られる服。ACT1で中東民兵服と同等の効果が得られる。

入手可能エリア	―
入手条件	称号「ASSASSIN」を獲得すると送られる。使用可能となるのはMk.Ⅱ登場デモ後からとなる。

NONE

フェイスカム未使用

フェイスカムを着用していない状態。老化した現在のスネークの姿。ゲーム中はこの状態で潜入することが多い。ちなみに、ACT1のアドヴェント・パレスにてラットパトロール01と合流する時に、かつての部下であるメリルから誰なのか分からず警戒される。

入手可能エリア	―
入手条件	―

FACE

FACECAMO

変装用スカルキャップ

オクトカムと同系統の技術を用いた変装用スカルキャップ。オクトカムとフェイスカムを同時に装着すれば、まわりの景色を取り込み、頭から胴体まで完全に周囲と同化させることができる。ACT4でのクライング・ウルフ戦では、隠れる場所の少ない雪原の中での戦闘になるので、非常に役立つ。

入手可能エリア	南米：研究施設
入手条件	南米でのラフィング・オクトパス戦終了後に入手できる。

FACE

YOUNG

老化前スネーク

老化したスネークの顔は要注意人物になっており、東欧での検問を通過することができない。検問を潜り抜けるために用意されたのが、若かりし頃のスネークのフェイスカムだ。これを装着することで、検問で待つメリルと再会し、東欧でのミッションをスタートさせる。

入手可能エリア	東欧：ミッドタウン・南セクター
入手条件	東欧で、メリルたちと駅で合流するデモが流れた時に入手している。使用可能なのはACT3のミッションが始まった時。

FACE

YOUNG w/B.

老化前スネーク（バンダナ着用）

老化した現在のスネークと同じ装備をした、若かりし頃のスネーク。装着することで、スネークの気力やストレス値に影響することはない。

入手可能エリア	東欧：ミッドタウン・南セクター
入手条件	ACT3東欧のメリルとのやり取りのデモの後に、老化前スネークと共に入手。

FACE

MGS 1

MGS 1スネーク

『MGS 1』のスネークのポリゴンモデルを模したフェイスカム。シャドー・モセスでこのフェイスカムを装着しながらミッションを遂行すれば、9年前の出来事がより鮮明に脳裏によぎるかも知れない。

入手可能エリア	シャドー・モセス
入手条件	ACT4の開始後の『MGS 1』の夢から覚めると強制入手。

FACE

CAMPBELL

キャンベル

キャンベルのフェイスカム。ブリーフィング中に入手できる。入手したら、メリルと合流する際に使用してみるのもよいだろう。東欧でのレジスタンス尾行の際にスーツや一般市民服と合わせて使用すると、PMCからもレジスタンスからも怪しまれない。

入手可能エリア	中東
入手条件	フェイスカムを持っている状態でミッションブリーフィング（ACT1）に入り、キャンベルにMk.Ⅱがぶつかるとデモ終了後入手。

FACE

OTACON

オタコン

オタコンのフェイスカム。ブリーフィング中に入手できる。東欧でのレジスタンス尾行の際にスーツや一般市民服と合わせて着用していれば、PMCからもレジスタンスからも怪しまれない。

入手可能エリア	中東・南米・東欧・シャドー・モセス
入手条件	フェイスカムを持っている状態でミッションブリーフィング（ACT1～4）に入り、オタコンにMk.Ⅱ(Ⅲ)がぶつかるとデモ終了後入手。

FACE

DREBIN

ドレビン

ドレビンのフェイスカム。ドレビンショップで購入した武器の数に応じて入手できる。東欧でのレジスタンス尾行の際にスーツや一般市民服と合わせて着用していれば、PMCからもレジスタンスからも怪しまれない。

入手可能エリア	―
入手条件	武器を60種類以上集めると各ACTをクリアした後に入手。ただし、使用が可能となるのはフェイスカムを所持した後からになる。

FACE

RAIDEN A

雷電（バイザーオープン）

雷電のフェイスカムでバイザーが開いているもの。東欧でのレジスタンス尾行の際にスーツや一般市民服と合わせて着用していれば、PMCからもレジスタンスからも怪しまれない。

入手可能エリア	中東・南米・東欧・シャドー・モセス
入手条件	フェイスカムを持っている状態でブリーフィング（中東・南米・東欧・モセスいずれか）に入り、サニーにMk.Ⅱがぶつかるとデモ終了後入手。

FACE

RAIDEN B

雷電（バイザークローズ）

雷電のフェイスカムでバイザーが閉じているもの。バイザーが開いたものと２種類が存在する。なお、バイザーオープンしたフェイスカムと入手条件は異なる。

入手可能エリア	東欧
入手条件	フェイスカムを持っている状態でブリーフィング（東欧）に入り、ナオミにMk.Ⅱがぶつかるとデモ終了後入手。

L.BEAUTY

ラフィング・ビューティ

ラフィング・ビューティのフェイスカム。手に入れても潜入の役には立たないように思えるが、ACT3のミッション中にスーツか一般市民服と合わせて装備すると、利点がある。レジスタンスに見つかってもレジスタンスが逃げたり攻撃してこない。

入手可能エリア	南米：研究施設
入手条件	ラフィング・オクトパス戦後のビューティをノーキルクリアすると、入手できる。

FACE

R.BEAUTY

レイジング・ビューティ

レイジング・ビューティのフェイスカム。潜入中にビューティのフェイスカムとスーツか一般市民服を合わせて装着していれば、敵の目をごまかして進むことができる。巡回中のＰＭＣ兵に発見された際も、怪しまれることなく通過できる。ただし、銃口を向けると危険フェイズになるので、気をつけること。

入手可能エリア	東欧：エコーズ・ビーコン
入手条件	レイジング・レイブン戦後のビューティをノーキルクリアすると、入手できる。

FACE

C.BEAUTY

クライング・ビューティ

クライング・ビューティのフェイスカム。ほかのビューティフェイスカム同様、潜入中にスーツか一般市民服と合わせて装着していれば、敵の目をごまかして進むことができる。巡回中のＰＭＣ兵に発見された際も、怪しまれることなく通過できるので安全だ。

入手可能エリア	シャドー・モセス：雪原・通信棟
入手条件	クラインク・ウルフ戦後のビューティをノーキルクリアすると、入手できる。

FACE

S.BEAUTY

スクリーミング・ビューティ

スクリーミング・ビューティのフェイスカム。ほかのビューティフェイスカム同様スーツか一般市民服と合わせて装着していれば、敵の目をごまかして進むことができる。巡回中のＰＭＣ兵に発見された際も、怪しまれることなく通過できるので安全だ。

入手可能エリア	アウター・ヘイブン：司令センター
入手条件	スクリーミング・マンティス戦後のビューティをノーキルクリアすると、入手できる。

FACE

BIGBOSS

ビッグボス

ビッグママが持っていた、ビッグボスの遺体を模したフェイスカム。見た目がとてもグロテスクで恐ろしいので、敵がこのフェイスを見ると、怯えて泣き出し気絶させることができる。ただし、このフェイスカムの入手条件は非常にハードルが高い。

入手可能エリア	―
入手条件	最高称号「BIGBOSS」を獲得した際に、贈呈される。入手条件のハードルはとても高い。

CHEST

KHAKI

カーキ

カーキ色の戦闘装具。オリーブドラブとともに様々なカムフラパターンと相性が良いため、多用することになるだろう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備ではあるが、Mk.Ⅱと合流した場所から使用可能。

CHEST

OLIVE DRAB

オリーブドラブ

自然な緑色をした戦闘装具。特にACT 2の南米でオクトカムの自動擬装と併用したい。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備ではあるが、Mk.Ⅱと合流した場所から使用可能。

CHEST

BLACK

黒

黒い色の戦闘装具。目立ちにくいためオクトカムと一緒に使用する頻度が高いだろう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備ではあるが、Mk.Ⅱと合流した場所から使用可能。

CHEST

GREY

灰色

灰色の戦闘装具。中東のレッドゾーンで入手することができる。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備ではあるが、Mk.Ⅱと合流した場所から使用可能。

CHEST

NAVY BLUE

ネイビーブルー

濃い紫系の青色をした戦闘装具。もとは米国海軍の制服の色。様々なカムフラージュと組み合わせやすいため、使用する機会が多いだろう。

入手可能エリア	中東：レッドゾーン
入手条件	初期装備ではあるが、Mk.Ⅱと合流した場所から使用可能。

CHEST

GREEN

緑

緑色の戦闘装具。オリーブドラブよりも明るい緑で、クリア特典として入手できるアイテム。

入手可能エリア	－
入手条件	クリア後に必ず入手できる。

CHEST

BLUE

青

青色の戦闘装具。クリア特典として入手できる。

入手可能エリア	―
入手条件	クリア後に必ず入手できる。

CHEST

RED

赤

真っ赤な色の戦闘装具。クリア特典として入手できる。

入手可能エリア	―
入手条件	クリア後に必ず入手できる。

CHEST

ORANGE

オレンジ

オレンジ色の戦闘装具。クリア特典として入手できる。

入手可能エリア	―
入手条件	クリア後に必ず入手できる。

CHEST

TAN

タン（黄褐色）

ややグレーに近い黄褐色の戦闘装具。クリア特典として入手できる。

入手可能エリア	―
入手条件	クリア後に必ず入手できる。

用語解説 | ADDITION |

『MGS4』へとつながるメタルギアサーガの重要用語をピックアップ。

用語解説の一部には、ゲーム本編のネタバレ情報が含まれております。

用語解説の見方

アーセナルギア | 軍事

アメリカ海軍のアーセナル・シップ計画の構想を受けて開発された、巨大火薬庫（アーセナル）メタルギア。世界規

1 用語
2 属性
3 解説

ア

оцелотовая хватка | 組織

アツェロタヴァヤ・ヴァトカ。"Clawing Ocelot"（爪をたてる／引っかく山猫）の意。ロシアに本社を持つリキッド傘下の世界5大ＰＭＣのひとつ。

アーセナルギア | 軍事

アメリカ海軍のアーセナル・シップ計画の構想を受けて開発された、巨大火薬庫（アーセナル）メタルギア。世界規模の情報統制を行うための超大規模情報処理システム「G.W」を守る。数千以上のミサイル兵器を搭載。メタルギアＲＡＹ（無人型）の群れによって、護衛されている鉄壁の移動要塞。特殊兵装部隊の天狗部隊が内部を巡回しており、内部の区画は胃、上行結腸、回腸、直腸、Ｓ状結腸、空腸と分けられている。戦術ネットワークを通じて、合衆国の４軍の全兵力を掌握できる。ただし、長期間の活動には、米軍の支援が必要とされる。

アーミーズ・ヘブン | 組織

1970年に、ジーンがサンヒエロニモ半島で設立しようとした、兵士たちの天国。優秀な人材だけを集めた傭兵国家。地下深くに潜伏し、世界中のあらゆる紛争に介入する、実体を持たない闇の組織として活動をしようとしていた。そのことで形骸化していた「賢者達」の支配から抜けだすのが目的。「国家の利害関係や、くだらない政治の駆け引きなどに弄ばれるのではなく、優れた兵力はより優れた意志を実現されるために使われるべき」というジーンの思想が根源になっている。「兵士一人一人の意志など何の価値もない。使命を持たぬものは、持つ者から与えて貰えばいい。大いなる意志を持つ者に教えを乞えばいい」と、ジーンは主張した。のちにBIGBOSSはアーミーズ・ヘブンを原型にして、南アフリカ共和国にアウターヘブンを創設する。

ATセキュリティ | 組織

軍事兵器開発会社アームズ･テックの新社名。2005年、シャドー･モセス島事件のスキャンダルが発覚し、アームズ・テックの株価は急落し、倒産寸前にまで追い込まれた。2009年、ビッグ・シェル事件を契機に米軍軍事活動の外部委託が進み、PMC需要が拡大。やがて兵士にナノマシン注入が義務付けられたとき、アームズ・テックは「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のシステム開発を受託。武器の買い替え需要とともに桁違いの大特需を得たのである。彼らは社名をAT（アームズ･テック）セキュリティに改称する。

愛国者達 | 人物

様々な偽装情報、噂が流れており、実態が明らかでない謎の組織。経済、情報、流通など、アメリカのすべてを支配しており、大統領も「愛国者達」の傀儡にすぎない。20世紀初頭に米、ソ、中の実力者によって結成された「賢者達」が壊滅後、賢者達の隠し資金である「賢者の遺産」を入手したアメリカで「愛国者達」が誕生した。12人の老人も、彼等が100年前に死亡しているという情報もすべてが偽装情報だった。すべては元ＦＯＸ部隊の司令官ゼロが「賢者の遺産」を入手したことではじまる。ゼロは莫大な資金を得たことで、ＦＯＸを母体に、アメリカ軍部を掌握。自らを「愛国者達」と名乗り、ビッグボスをカリスマとして、世界を統制、管理しようとした。賛同者はリボルバー・オセロット、シギント、パラメディック、エヴァの4人。

ＩＤＳ | 科学技術

不正アクセス監視システム（Intrusion Detection System）。通信回線を監視し、ネットワークへの侵入を検知して管理者に通報するシステム。ネットワーク上を流れるパケットを分析し、不正アクセスのパケットを検出して管理者に通知、通信記録の収集を行う。

ＩＤ銃 | 軍事

ＳＯＰシステムに管理された、使用時にＩＤ認証が必要な銃器。体内ナノマシンに記録された登録ＩＤと、銃器に埋め込まれたＩＤチップを照合し、許可されたＩＤ登録者のみが使用できる。ＩＤ銃の発砲、マガジンチェンジ、認証、非認証、ＩＤ改ざんなどのデータは、リアルタイムにホストコンピュータへ送信される。

EYE HAVE YOU! | その他

武器洗浄屋（ガンロンダラー）ドレビンのキャッチフレーズ。「常にあなたを見守っている（監視している）」という意味。

アウター・ヘイブン | 科学技術

シャドー・モセス島に隠されていたアーセナルギア級戦艦。その大きさは全長約630メートルにわたり、巨大な甲板には摩天楼のごとく艦橋が立ち並ぶ。オクトカム機能を搭載しており、船体全域に擬態を施すことが可能。また潜水機能を持っており、最高速度は40ノットを超えるといわれている。動力源は溶融金属冷却原子炉。圧倒的な近海制圧力を持っている。G.Wサーバールームにはアーセナルギアから移送されたG.Wサーバーを収納。

アウターヘブン | 軍事

ビッグボスによって創設された、傭兵派遣会社の武装要塞。1990年代に南アフリカ・ガルツバーグ付近で創立された兵士達の楽園。世界屈指の傭兵達が集結し、全世界の戦場へ傭兵と武器を派遣。戦争のコントロールを目指す。科学者ドラゴ・ペドロヴィッチ・マッドナー博士を招聘し、核搭載二足歩行型戦車メタルギアの開発に着手した。1995年にアウターヘブン蜂起が起こり、ソリッド･スネークの潜入によってメタルギアが破壊された。

アウターヘブン(マザーカンパニー) | 組織

ＳＯＰ施行後、急成長を遂げたＰＭＣは５社存在する。アメリカに２社、フランス、イギリス、そしてロシアにそれぞれ１社。それら５社はダミー会社を通して、リキッド・オセロットが執

り仕切るマザーカンパニー「アウターヘブン」によって運営されている。

イ

遺伝子特定プログラム　|科学技術

FOXDIEにはタンパク質工学で生み出された認識酵素が導入されている。この認識酵素は、特定の遺伝子配列に反応するようにプログラムされており、それ以外の遺伝子配列に対しては無反応となっている。この遺伝子配列に反応する鍵のシステムは、愛国者達によって「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のＩＤ認証システムの基礎概念に採用されている。

ウ

WEREWOLF　|組織

ウェアウルフ。アメリカに本社を持つ、世界５大ＰＭＣのひとつ。シャドー・モセス島には兵士を派遣しておらず、無人兵器のみで監視、警備を行っている。マザーカンパニー「アウターヘブン」の傘下、即ちリキッドの支配下にあるＰＭＣのひとつ。

エ

ＳＯＰ症候群　|科学技術

「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」の支配下にある兵士達は、体内に注入されたナノマシンの分泌物により、痛みや苦しみが麻痺。同時に戦場で必要のない感情も抑制される。ナノマシンの機能が止まると、兵士は抑えていた感覚や感情を全て解き放たれる。ナノマシン制御を失って初めて戦場で抱いた感覚や感情に直面した兵士の多くは、耐えられずに発狂したり、ノイローゼを発症。そうしたＳＯＰ管理後の傾向はＳＯＰ症候群と呼ばれる。

エマ・エメリッヒ　|人物

本名／エマ・エメリッヒ・ダンジガー。ハル・エメリッヒと血がつながっていない義妹。人工知能と複雑性理論、コンピュータ技術の天才少女。愛称は「ＥＥ」。頭には髪飾りと髪留めのかわりにヌリバシを挿す。ペットのオウムにオタコンと名づけて、飼っている。オックスフォード大学在学中に英国政府中央情報部が主催する暗号イベントで解読に成功。クラッカー・グループのリーダーとなり、2000年１月24日にＮＳＡ通信情報のシステムダウンを仕掛けた。以来、世界中の諜報組織からスカウトの手が伸びる。シャドー・モセス島事件に関わった兄ハル・エメリッヒの情報と引き換えに、2005年ＮＳＡに所属。２年後、2007年にNSAを退局。愛国者達の意思のもと、世界規模の情報統制を行うための超大規模情報処理システムG.Wの開発に着手する。以降、ビッグ・シェルに偽装されたアーセナルギアの中で開発を続けていた。アーセナルギア計画の暴走を抑止するために、愛国者達は、エマ・エメリッヒにG.W.の破壊用のワーム・クラスターを開発させる。2007年、ＥＥという名前をつかい、ハル・エメリッヒが活動するフィランソロピーにメタルギアＲＡＹの情報をリーク。ソリダスらに占拠されたビッグ・シェル内で雷電に救出されるも、ワーム・クラスターを雷電に託し、ヴァンプに刺殺されてしまう。エマ・エメリッヒは、６歳のときにプールで溺れ、継父を亡くす。溺れている継父とエマを助けられなかった義兄のハル・エメリッヒに愛憎入り混じる、複雑な想いを寄せていた。だが生前、その想いがハルに届くことはなかった。

エリア51　|軍事

アメリカ合衆国ネバダ州のアメリカ軍管轄地区、グレーム・レイク空軍基地を指す。サニーを救出した雷電が愛国者達に捕らわれた場所。ここで雷電は強化骨格手術の実験体となり、全身を改造されてしまう。

オ

オクトカムスーツ　|軍事

周囲の環境に動的に擬態出来るオタコン開発のスニーキングスーツ。接地面の模様や凸凹に自動的に擬態し、同化する。オクトパス（蛸）の擬態を参考にしたカムフラージュ技術であり、周囲の色だけでなく、形状まで擬態できる。ステルス迷彩にくらべて、熱放出とバッテリーの消費が抑えられ、マイクロ・ペルチェ・アレイの吸放熱調整により赤外線センサーにも反応しないという利点がある。スーツの内側に微弱電流を流すことで細胞内のリン脂質生成を促す回復促進機能や、身体にかかる荷重を軽減する筋力増強機能も備えている。また、ステルス迷彩が発する電磁波の、使用者身体への悪影響が21世紀に入ってから報告されているが、オクトカムでは電磁波放出を低減したうえ、製造コストも安価で、安定性も高く壊れにくい。

オセロット　|人物

本名はアダム（ロシア語ではアダムスカ）。アフガンゲリラの間ではシャラシャーシカと呼ばれ、恐れられていた。FOXHOUNDでのコードネームは、リボルバー・オセロット。あらゆる組織に二重、三重スパイとして潜伏し暗躍する。射撃と拷問の名手。マカロニ・ウェスタンをこよなく愛し、得意とする武器はシングル・アクション・アーミー。跳弾による間接射撃を仕掛ける。

恐るべき子供達計画　|歴史

1972年に遂行された、最強の兵士を人為的に生産するための計画。その雛型として選ばれたのが、生きながら伝説の兵士として名を馳せ、優秀な戦士としての因子を多く備えているとされたビッグボスだった。アナログクローン技術とスーパーベイビー法によってクローニングが行われ、ソリッド・スネークとリキッド・スネークが造られた。「恐るべき子供達計画」は、愛国者達の中心人物、ゼロによって遂行されていた。その主目的は最強の兵士の人為的生産ではなく、愛国者達の偶像（イコン）として利用していたビッグボスの再誕だった。

オルガ・ゴルルコビッチ　|人物

サニーの母。サニーを産んで間もなく、愛国者達にサニーを誘拐されてしまう。やがてオルガはサニーを人質にビッグ・シェル占拠事件に巻き込まれて死去。サニーの記憶にオルガとの触れあいはない。

カ

ガウディ　|科学技術

輸送機、ノーマッド内に搭載されているスーパーコンピュータ。サニーが愛用する。

ガンズ・オブ・ザ・パトリオット　|その他

リキッド・オセロットによる「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」システムの乗っ取り計画。

ガンロンダラー（武器洗浄屋）　|人物

「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」システム管理下の銃火器、兵器などをＩＤ認証なしで使用可能に出来る武器商人のこと。ドレビン以外にこれが出来る業者はない。なお、システム管理下にあるＩＤ認証が必要な銃をＩＤ銃、それを武器洗浄（ガンロンダリング）して、ＩＤ認証なしで使用出来るようにした銃

をノンＩＤ銃、もともとシステム管理下になく、ＩＤ認証チップを持たない銃を裸の銃と呼ぶ。

キ

強化骨格 ｜科学技術

戦闘力をあげるために肉体を人工物に置き換える技術。電動アクチュエーターや人工筋肉、エアコンプレッサーの圧搾空気などの動力を用いて、人間の数倍の力を引きだす。

ク

クラーク博士 ｜人物

アメリカ軍の指令のもと、秘密裏にゲノム兵を研究開発していた博士。元FOXHOUND隊員グレイ・フォックスの身体を使って実験。強化骨格を移植し、体内にソルジャー遺伝子を移植しようとした。スネークイーター作戦ではパラメディックと名乗り参画していた。

クライング・ウルフ ｜人物

BB部隊の四足歩行タイプのビースト。嗅覚が優れており、吹雪の中でも相手の居場所を把握している。強化服装備の護衛部隊を引き連れ、連携攻撃を仕掛ける。レールガンを装備、射撃時にはビーストの装甲から胎内の人間が上半身を晒し、直接照準する。四肢を使い移動速度が速く、強固なボディによる体当たりは装甲ドーザーをも転倒させる威力を持つ。

グリーンカラー ｜その他

戦争生活者。ホワイトカラー、ブルーカラーに続く、戦争経済の拡大と共に定着した言葉。ホワイトカラーは白いワイシャツに由来する、事務職や頭脳労働者を指す語。一方、ブルーカラーは青い作業着に由来する、肉体労働者を指す。グリーンカラーは軍人や兵士が多く緑（カーキ）の軍服を着用しているというイメージから生まれた。

グレイフォックス ｜人物

本名／フランク・イエーガー。FOXHOUNDにおけるソリッド・スネークの先輩であり、ナオミ・ハンターの育ての兄でもある。グレイ・フォックスというコードネームはビッグボスによるFOXHOUND創立時に得たもので、サンヒエロニモ半島事件ではヌル、シャドー・モセス島事件ではサイボーグ忍者と呼ばれた。ソリッド・スネークとの戦いに快感と執念を感じ、何度も戦場に現れるが、最後はシャドー・モセス島でメタルギアＲＥＸに踏み潰されて絶命する。

ケ

月光【げっこう】 ｜軍事

ヤモリ（GECKO）と呼ばれるAT社製の無人二足歩行兵器。製品名はIRVING（アービング）。歩兵に随伴・協働できる能力を持ち市街戦闘を得意とし、単独で自律行動を行うこともできる。任務内容によって様々な戦闘ユニットを搭載でき、核弾頭を内蔵することも可能。必ずしも核戦略を目的とする兵器ではないことから、旧来のメタルギアの定義からは外れる。大量生産されており、戦車の実働数を越え、白兵戦、市街戦を中心に主流兵器となっている。

ゲノム兵 ｜軍事

遺伝子的強化を施された次世代特殊部隊員。遺伝子治療（ジーンセラピー）された兵士。ソルジャー遺伝子など、戦闘に特化された遺伝子（ゲノム）を肉体に移植されているため、聴覚や視覚などが強化されている。隊員のほとんどは実戦の経験がないが、FORCE21などが実施するVR訓練を受けている。なお、湾岸戦争症候群で体に変調を起こした兵士が多かった理由の一つに、ゲノム兵の実験の副作用もあったといわれる。シャドー・モセス島事件でFOXHOUNDとともに蹶起するが、それはサイコ・マンティスによる洗脳が原因だった。

賢者達 ｜組織

20世紀初頭、アメリカと革命直後のロシア、中華民国の実力者達によって催された極秘会談で取り交わされた秘密協定を始まりとする組織。ザ・ボスの父親は賢者達のひとり。1930年代、最初の会談に出席した人物達の最期のひとりが死亡。その後、組織は形骸化していく。ヴォルギン大佐の父親は賢者達の資金のマネーロンダリングを担当していたため、終戦のどさくさにまぎれて、賢者の遺産を奪取。そのすべてをヴォルギンが引き継いだ。スネークイーター作戦においてネイキッド・スネークは遺産の在り処を記すマイクロフィルムを入手、その全額はＣＩＡに渡る。ゼロはその遺産を資金に愛国者達を組織する。

賢者の遺産 ｜その他

第二次大戦時に、アメリカ、中国、ソ連の三大国の真の権力者（賢者達）の間で秘密協定が結ばれた。三国の賢者達は大戦の勝利を決定づけるため、お互いの資産を結集。その資金額は大戦を５度繰り返すことができるほど巨額であり、裏工作や軍事研究などに用いられた。「賢者の遺産」はスイス、オーストリア、香港などの世界各地の銀行を通じて分散され、洗浄（ロンダリング）されていた。その資金の流れを記録したマイクロフィルムがあれば、分散して保管された資金を掌握することが可能となる。

コ

仔月光【こげっこう】 ｜軍事

３本腕の小型マシン。その形状や動きからフンコロガシと称される。月光を母機として作戦活動を行なう小型のＵＧＶ（陸上無人機）。主に月光の背中に張りついて現地まで移動し、月光では侵入不可能な屋内の偵察、索敵などを行なう。

コブラ部隊 ｜組織

第二次世界大戦中、連合国軍の優秀な兵士を集めて組織された隠密特殊部隊。ザ・ボスが編成、訓練を行う。終戦とともに賢者達の対立にともない部隊は解散となった。スネークイーター作戦時にザ・ボスのもとに集まった隊員はそれぞれ戦場で抱く感情をコードネームに持つ。ザ・ボスが名乗ったコードネームは無上の歓喜「ザ・ジョイ」。ほかのメンバーは至高の痛み「ザ・ペイン」、至純の恐怖「ザ・フィアー」、真実の終焉「ジ・エンド」、無限の憤怒「ザ・フューリー」と名乗った。なお、大戦中コブラ部隊は決して公にすることができない汚れた任務をこなしてきた。そのため、捕虜になることも許されず、死体を残すことさえも許されない。そのため、常に自決用の小型爆弾を持っており、死ぬときは必ず爆発する。

サ

サイコ・マンティス ｜人物

FOXHOUNDの超能力戦士。強力なサイコキネシスとリーディング能力を持つ。シャドー・モセス島事件で、リキッド・スネークと共に蹶起。ゲノム兵の洗脳を行ない、リーディング能力によりDARPA局長とアームズ・テック社長から核発射暗号を探ろうとした。

サイボーグ忍者　｜人物

2005年、シャドー・モセス島事件に現れた、強化骨格を全身にまとった機械仕掛けの忍者。ステルス迷彩により神出鬼没。武器は高周波ブレード。その意識は不安定で自我を失っている。ソリッド・スネークに対して特別な因縁を感じていた。サイボーグ忍者の正体は強化骨格手術を施されたグレイ・フォックス。

ザ・ジョイ　｜人物

またの名をザ・ボス。「無上の歓喜」のコードネームを持つ、コブラ部隊リーダー。戦場で「喜び」を見出した兵士。第二次世界大戦中に使用された。終戦とともにコブラ部隊が解散させられたのち、彼女はザ・ボスのコードネームを与えられる。

ザ・ソロー　｜人物

「深遠なる悲哀」のコードネームを持つ、元コブラ部隊隊員。戦場で「哀しみ」を見出した兵士。死者との会話、交霊による死者の生前の能力の使用を得意とすることから、霊媒兵士という異名を持つ。ザ・ソローはザ・ボスと恋に落ち、ザ・ボスは2人の間に授かった子供を戦場で出産する。その子供はすぐに賢者達の手によって誘拐されてしまう。1962年に、ＣＩＡに残ったザ・ボスとソ連に戻ったザ・ソローは任務中に敵対関係で再会、ザ・ボスにドリノヴォドノで殺害される。

サニーの鶏　｜その他

サニーは輸送機、ノーマッド内で3羽の雌鳥を飼育し、それぞれソリッド、リキッド、ソリダスと名づけている。生まれた卵はサニーサイドアップ（片焼き）占いに使われた後に食べられる。

ザ・フィアー　｜人物

ザ・ボスのもとに集まったコブラ部隊の生き残り。「至純の恐怖」のコードネームを持つ、蜘蛛兵士。戦場で「恐怖」を見出した兵士。肘関節が左右ともにふたつあり、自在に木々に登り、飛び回る。様々なトラップに精通しているうえ、ステルス迷彩のプロトタイプを装備しているため、ジャングルでのアンブッシュでは無類の強さを誇る。だが、身体にかかる負担が大きく、体力の消耗が早い。外科手術により先が割れた舌を持ち、手先のように操ることができる。ウィリアムテル、リトルジョーと呼ばれるクロスボウ、洋弓銃を愛用。クロボシドクグモの毒を塗った矢を放つ。

ザ・ペイン　｜人物

ザ・ボスのもとに集まったコブラ部隊の生き残り。「至高の痛み」のコードネームを持つ、蜂兵士。戦場で「痛み」を見出した兵士。女王蜂をバックパックに入れており、その羽音で蜂を自由自在に操る。体内にバレットビーという毒性の強い蜂を飼っており、口からその蜂を放出する技を使う。銃はトミーガン。

ザ・ボス　｜人物

コブラ部隊の元リーダーであり、「特殊部隊の母」と呼ばれる伝説の兵士。コブラ部隊では「ザ・ジョイ」のコードネームも持ち、東側諸国からは「ヴォエヴォーダ（レディナイト）」と呼ばれている。第二次世界大戦後コブラ部隊の解散以降、ザ・ボスのコードネームを受ける。ＣＱＣをネイキッド・スネークとともに開発し、高度な戦闘技術を持つ。1960年、アメリカ合衆国の総力をあげた、有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」に参加。ザ・ボスは宇宙から地球を見たことで、世界をひとつにするという夢を抱く。1964年８月24日、ゼロが指揮を執ったバーチャスミッションに参加、FOXのサポートメンバーとして、弟子のネイキッド・スネークと再会する。作戦中にソビエト連邦へ亡命を宣言。ソビエト連邦ツェリノヤルスクでソコロフを奪回すると、元コブラ部隊のメンバーを集結させ、アメリカ軍で開発された無反動小型核弾頭デイビー・クロケットを手土産にヴォルギン大佐に合流した。渡したデイビー・クロケットはヴォルギン大佐の手によって、秘密設計局OKB-754への核攻撃に使用される。アメリカ合衆国を裏切り、ソビエト連邦からは核攻撃をした犯罪者として、東西各国から追われる立場となる。アメリカ合衆国はザ・ボスを抹殺するためのスネークイーター作戦を実施。ネイキッド・スネークを送り込む。1964年８月30日、スネークイーター作戦でネイキッド・スネークと対峙。グロズニィグラードでヴォルギン大佐の「賢者の遺産」のありかが記されたマイクロフィルムを入手すると、ネイキッド・スネークに最期の戦いを挑む。ザ・ボスはアメリカ政府のために、自らを犠牲にする覚悟をしていた。ザ・ボスは「賢者の遺産」をネイキッド・スネークに渡す。かつての教え子のエヴァは、ザ・ボスからすべての真実を聞き、ネイキッド・スネークに伝える。ザ・ボスが愛し、武器を与え、技術を教え、知恵を授けたネイキッド・スネークにすべてを託したのである。

サンズ・オブ・ザ・パトリオット　｜科学技術

ＡＴセキュリティが開発した戦場管理システム。システム登録者となる軍関係者、兵士は個体ＩＤを記録したナノマシンを体内に注入。使用する兵器は徹底ＩＤ管理され、以後製造される銃火器は全て、ＩＤチェックが通らないと使用できないものとなった。体内のナノマシンがＩＤ認証されなければセキュリティロックがかかり、兵士たちは銃を撃つことも、車輌、ヘリを操縦することも許されない。規模拡大したＰＭＣを危惧する声も各国で挙がっているが、このシステムが足枷となって、ＰＭＣがクライアントに牙を剥くことは絶対に不可能とされている。ナノマシンが体内で分泌物を排出することによって、兵士は精神状態を安定状態に保ち、訓練が不十分な兵士でも実戦において、まるでベテランの兵士のように振舞うことができる。また痛覚をコントロールすることで痛みも制御される。また、部隊員間においてはナノマシンによる短距離バースト通信を使うことによって、無線的なコミュニケーションをはかることが可能。兵士と兵器の位置情報から残弾数、兵士の脈拍数にいたるまであらゆる情報が即時更新されているため、軍は極めて精度の高い指揮を下せるようになった。このシステムにより戦場が鋳張りになったことでコスト管理、市場動向把握、制御も容易となる。

サンズ・オブ・リバティ　｜その他

自由の息子達。ソリダス・スネークがビッグ・シェルを占拠し、名乗ったテロリストグループの名前。かつてアメリカの税収をかけて、植民地アメリカの住民が母国イギリスに対して起こした事件「ボストン茶会事件」で、アメリカ各地の愛国心溢れる国民が名乗ったグループの名前から取られている。

シ

ＣＩＡ　｜組織

アメリカ中央情報局（Central Intelligence Agency）。アメリカ合衆国大統領直属の情報機関。膨大な予算と権限を持つが、その活動の内容は明らかにされていない。アメリカ合衆国の外交政策、国防政策の決定に必要な諜報、諜報活動（ヒューミント）を行なうと言われ、その活動内容にはアメリカ国内での外国の諜報活動を防止することも含まれている。

ＣＩＤ　｜組織

アメリカ軍内の司法制度に基づいた、軍犯罪捜査司令部(Central Invedtigation Command)。ＰＭＣや軍人の一般犯罪から戦争犯罪までを捜査する。ＣＩＤが収集した証言や証拠をもとに、軍法務官（ＪＡＧ）が検証。軍法会議に起訴するための書理を査問委員会にかけることになる。

ＣＱＣ　｜軍事

近接戦闘術（Close Quarters Combat)。銃火器を使用するこ

とが困難な至近距離で戦うために、格闘術をベースにした戦闘システム。ＣＱＢを発展、細分化した技術。手に銃火器を持ったままでも、瞬時に敵を拘束し、投げや首締めへと多彩な変化が可能。そのため、銃火器のグリップを削り、ナイフとともに持てるように調整することも大事なテクニックのひとつとなる。

CQB ｜軍事

近接戦闘術（近接戦闘）。歩兵を中心とした銃器を使った接近戦闘術。ＳＡＳで開発されたシステムであり、室内戦闘や市街戦といった限定空間を前提に、スタングレネードや手榴弾、短機関銃や拳銃、ナイフなどを用いた戦闘テクニック。ＣＱＢを細分化、発展させたものがCQCといわれる近接戦闘術である。

ジ・エンド ｜人物

ザ・ボスのもとに集まったコブラ部隊の生き残り。「真実の終焉」のコードネームを持つ、1860年代生まれの100歳を超える老齢狙撃兵士。戦場で「終わり」を見出した兵士。すべての狙撃技術構築の祖といわれている。体内に苔類を寄生させており、光合成を行うため、何日も動かず、飲まず食わずで作戦行動を遂行することができる。普段は仮死状態だが、戦闘中は光合成をすることで肉体年齢を50代にまで若返らせる。ギリースーツを身につけカムフラージュをする。入れ歯を装着している。

シギント ｜人物

FOXのサポートメンバー。武器装備、最新テクノロジーのエキスパートで、ネイキッド・スネークを無線機でサポートする。後のDARPA局長、ドナルド・アンダーソン。

失楽園の戦士 ｜組織

ビッグママが率いる対「愛国者達」レジスタンス。東欧に本拠地を置く。「BIGBOSSの遺体」を確保している組織。エリア51で監禁され、改造手術を受けていた雷電を救出したのも彼ら。

シャゴホッド ｜軍事

ソ連ツェリノヤルスクの秘密設計局OKB-754、通称ソコロフ設計局で開発されていた核搭載戦車。中距離弾道弾射程合成延伸システムを実現しており、後のメタルギアの原点となった。

シャドー・モセス島 ｜地名

アリューシャン列島最東部フォックス諸島に属するウニマク島の活火山オールドモセスの活動により誕生した孤島。ベーリング海に存在する。核兵器廃棄処理施設があり、秘密裏に巨大な兵器開発の工場となっていた。島自体は小さく、滑走路が確保できないため、飛行機による離着陸は不可能。物資を自給自足できるように発電施設や溶鉱炉が設けられた。2005年、シャドー・モセス島でリキッド・スネークが蹶起。世界的な注目を浴びる。

G.W【ジー・ダブリュー】 ｜科学技術

アーセナルギアの中央コンピュータで、世界に一つしかないと言われる980兆ハメットの複雑さを持つ光ニューロＡＩ。Ｓ３計画の中枢システム。コンピュータ戦術ネットワークを通じて、核兵器を含むアメリカ合衆国四軍の全兵力をも掌握できる。G.Wの名前は、初代アメリカ大統領ジョージ・ワシントンの頭文字より取られている。

J.D【ジョン・ドゥ】 ｜科学技術

「愛国者達」を形成するＡＩネットワークの頂点、最高意思決定権を持つＡＩ。ジョン・ドゥとは身元不明死体に付けられる名前に由来。J.Dの統制下にはもともとG.W、T.J、A.L、T.Rという4つのＡＩが置かれていた。アーセナルギアに格納されていたG.Wはビッグ・シェル占拠事件で投棄され、以降はJ.Dを含む4つのＡＩが世界経済、政治、法律、規範、文化の情報を管理統制している。

ス

スカウト ｜軍事

雷電が言う「スカウト」とは「ネイティブ・アメリカンの戦士」を指しており、軍隊一般で使われる「偵察」や「斥候」の原点となった技術・思想。ネイティブ・アメリカンの自然に対する姿勢に根ざした概念であり、自然を知り、自然に学び、自然を畏れ、愛し、共存する。そうした生き方の結晶と言える。基本となる考え方は「アウェアネス＝気づき」。五感の全てを使い、肌感覚を大切にして、感じることである。

スクリーミング・マンティス ｜人物

BB部隊の人形遣いのビースト。絶叫する蟷螂。亡霊の力を使い、他者を操り、自分の代わりに戦わせるビースト。ソロー人形とマンティス人形というふたつの人形を使って死体と周囲の人間を操る。これらの人形は「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」システムのスピンオフ技術を採用している。人間を操作するときは、操作する相手に向かって立体画像のレーザー光を放つことにより、相手のナノマシンから脳内麻薬物質（オピノイド）を強制的に分泌させ、感覚鈍麻状態の筋組織を操っている。死人を操作するときは、ナノマシンの畜電機構を使って、電気で筋肉を収縮させている。この人形を奪うことにより、スクリーミング・マンティス自体を操作することも可能。スクリーミング・マンティスのスーツ外郭は、対爆スーツ以上の防護性能を持っており、直接のダメージを与えることは困難。

ステルス迷彩 ｜軍事

光学上の屈折処理を電気的に行うことで、周囲の環境に溶け込む、電子カムフラージュ技術。アームズ・テック社のハル・エメリッヒ博士が開発。開発当初は、特殊部隊の兵士達が潜入用に採用したが、のちに実戦には向かない技術であることが判明した。その理由として、膨大な電力が必要であることと、振動や衝撃などに弱いこと、赤外線センサーによって温度検知されやすいことなどが挙げられる。また、ステルス迷彩使用時には大量の電磁波が発せられるため、使用者は人体に悪影響を与えられるという報告もある。

スニーキングスーツ ｜軍事

潜入ミッション時、ソリッド・スネークらFOXHOUND隊員が着用する、光ファイバーを用いた電気紡績技術で作られた潜入任務用の特殊兵器。体表に密着させることで保護と強度の向上を図っている。近年のものは各種センサーを装備、有害物質の遮断、ナノマシンとの連動など、様々な機能が付与されている。

スライダー ｜軍事

UCAV（戦闘用無人機）。鳥のような翼を持ち、超高速で飛行、偵察、空爆などに用いられる。ＢＢ部隊のレイジング・レイブンはスライダーを使用することで飛行する。

スレットリング ｜その他

スネーク自身が感じた周囲にある脅威（スレット）を、危険度の高いものほど大きな波で表示する。スネークの周囲360度すべての方向に対し、脅威レベルが表示される。しゃがんだ状態などの落ち着いた姿勢で感覚を研ぎ澄ますことで視覚化する。

セ

絶対兵士　｜軍事

すべての記憶と感情を欠落させ、戦闘の技術だけを身につけた最強の兵士。共産圏の脳生理学データを入手することで、CIAが研究を進めていた。しかし、ヌル一人を除いてすべてのプロジェクトは失敗。ヌル自身もネイキッド・スネークにより解放され、プロジェクトは中止。愛国者達は絶対兵士の戦闘データをもとに、ビッグボスの複製計画「恐るべき子供達計画」に望んだ。

ゼロ　｜人物

本名デヴィッド・オー。イギリス人。元特殊部隊ＦＯＸの創設者であり、司令官。ザ・ボスとは同期だった。愛国者達を結成した一人でもある。1972年に伝説の兵士と呼ばれるビッグボスの複製計画「恐るべき子供たち」を開始する。クローンを３人造り出すことに成功するが、ビッグボスにこのことを非難され、決別。ビッグボスを失ったゼロは自らを隠し、愛国者達の制御をＡＩに頼りはじめる。21世紀に入り、ゼロは愛国者達の資金運用をJ.Dに託すようになる。リボルバー・オセロット、エヴァ、ナオミ・ハンターらのビッグ・ボス蘇生計画により、J.Dは機能停止。愛国者達の起源であるゼロの居場所も判明。復活したビッグボスにより、既に生命維持装置を頼りに生き長らえていたゼロは装置の接続を切られ死亡。

戦場広告　｜軍事

兵器やＰＭＣ関連など、戦争経済に関わる企業の広告展開、媒体（メディア）を指す。戦争経済の発展により、ＰＭＣや軍需産業の激しいシェア争いが白日の下に晒され、やがて広告競争も激化した。これらは各ＰＭＣの大衆（マス）や株主に向けたイメージ戦略でもある。各ＰＭＣの広告は戦争屋としてのマイナスイメージを払拭させるよう、平和を守る正義の味方として打ち出されることも多く、それはＰＭＣ、戦争経済反対を唱える平和主義団体への牽制としても貢献している。

戦争経済　｜歴史

戦場にＰＭＣが投入されて以来、戦争は巨額の資産が動くビジネスとしての側面を強める。やがて「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」が本格的に導入されるようになると、各国各地の紛争は国家の経済を左右するようになった。多くのアナリスト達は「戦争経済」という言葉を使い、この状況を説明する。

戦闘ストレス小隊　｜軍事

米軍内に存在する、兵士にカウンセリングを行なう精神衛生部隊。軍医、CSPカウンセラーなどで構成された約20人で１チームを構成する。

ソ

ソリダス・スネーク　｜人物

第43代アメリカ大統領ジョージ・シアーズとして、アメリカ合衆国を治めていた３人目のスネーク。ビッグボスと遺伝子的に完全一致する純粋なクローン。大統領就任中、愛国者達の命により、シャドー・モセス島事件を陰で煽動。だが、シャドー・モセス事件のスキャンダルによって大統領を解任され、大統領の権限さえもコントロールする愛国者達に敵意を抱く。そして愛国者達の正体を暴き、抹殺することを目的とし、ジェームズ・ジョンソン大統領を人質にビッグ・シェルを占拠、アーセナルギアを奪取した。しかし、その後思わぬ方向へ事が進み、雷電との一騎打ちに敗れて絶命する。

ソリッド・アイ　｜科学技術

ハル・エメリッヒが開発した万能ゴーグル。エンハンスド・ナイトビジョンゴーグル（ENVG）として光増式暗視ゴーグル機能、サーマルゴーグル機能に加えて、望遠機能も兼ね備えている。戦車や装甲車輌のような兵器が視界に入った場合は、各兵器の性能や装備を表示。兵士を視界に捉えた時には体温、心拍数、発汗量などから各個体の感情、コンディションを推定、表示できる。銃を構えたときは、注視点を視覚化したエイムポイント（照準）が視野に投影される。暗視ゴーグル機能を使うと、敵の残した足跡をはっきりと視認することも可能。オールド・スネーク用に遠視矯正（老眼鏡）の機能も入っている。

ソリトンレーダー　｜軍事

生体反応レーダー。ソリッド・スネークはソリトンレーダーにより敵の位置と視界、遮蔽物などの情報を得ることができる。ｋｄｖ方程式を利用し、生体反応に起因する電磁波を利用。衛星から放たれたソリトン電磁波が地上の遮蔽物から戻ってきた時の減衰率を計算、それを地上に送り、地上の計算センターが建物の内部構造を推測する。ただし、狭い場所では音響反射が強く使えない。考案者は美玲（メイリン）。

タ

DARPA【ダーパ】　｜組織

アメリカ国防総省付属機関先進研究局（Defense Advanced Research Project Agency）。ペンタゴン（アメリカ国防総省）の研究・開発部門。独自の技術開発などを多方面で行ない、軍事開発に貢献している。

ターミネーター遺伝子　｜科学技術

終結遺伝子とも呼ばれる、生殖を不可能にする遺伝子。ビッグボスのクローンが万一他国側についた場合、その能力をさらにコピーされることがないよう、彼らの染色体にはターミネーター遺伝子が埋め込まれている。

弾道メタルギア　｜軍事

軌道を飛行して世界中どの国の領内にも侵入できる、多数の核弾頭を搭載した核ミサイル発射砲台。単なる核ミサイルとは違い、MIRVに似た設計思想を持っている。固体ロケットモーターで大気圏外まで飛翔。目標地点の上空に到達すると大気圏に再突入する。高度3000フィートでメタルギア本体が切り離されて地上にパラシュート降下後、小型核弾頭を射出する。

ト

ドナルド・アンダーソン　｜人物

アメリカ国防総省付属機関先進研究所（DARPA）局長。メタルギアＲＥＸの演習のために、シャドー・モセス島を訪れている最中にテロが発生。テロリスト達の人質となる。リボルバー・オセロットの拷問に受けている最中に死亡。スネークイーター作戦ではシギントのコードネームで、ネイキッド・スネークを無線でサポートしていた。

ドレビンズ　｜組織

全世界に派遣されていた愛国者達の武器洗浄（ロンダリング）販売人ドレビン達がシステム崩壊後に結成した新会社。愛国者達は戦場管理システム「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」を構築すると同時に自らの配下にドレビン達からなる武器商人を置き、戦争孤児や少年兵たちにビジネスを仕込み、世界中に送り込んだ。ドレビンの総数は1000人を下らないと推測される。

しかし、すべての軍事システムを管理していた「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」が停止すると、彼らは「愛国者達」のくびきからは解き放たれた。

ナ

NARC　｜その他

ドレビン、リトル・グレイが愛飲しているカロリーゼロの炭酸飲料。ドレビンの装甲車輌内に自販機が置かれている。炭酸が強く、体内のアルファ炭酸脱水酵素活性化により血中ナノマシンの循環を促進させる効果がある。「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のナノマシンを体内に持つものは、アルコールが効かない。すべてのアルコール成分をナノマシンが分解してしまうためだ。ゆえに炭酸飲料のような刺激物を飲まないと、ドレビンのような人物は口寂しくなってしまう。

ナスターシャ・ロマネンコ　｜人物

フリーランスの女性軍事アナリスト。シャドー・モセス島事件では核や兵器の専門家として無線でソリッド・スネークをサポートした。事件後、事件の陰謀を暴露した「シャドー・モセスの真実」を執筆。ベストセラーとなり、印税を得る。その稼いだ資金をフィランソロピーの活動資金として提供した。

ナノマシン　｜科学技術

MEMS（Micro Electro Mechanical Systems）技術によるマイクロメートル単位（1000分の1ミリ）からナノメートル単位（100万分の1ミリ）の大きさの極小機械の総称。ＤＮＡやたんぱく質、樹脂などの生体分子を部品としており、人工モーターの構造に類似したたんぱく質集合体などがナノマシンの例としてあげられる。軍事利用されている戦場管理システム「サンズ・オブ・ザ・パトリオット（ＳＯＰ）」で使用されているナノマシンには保持者のＩＤが埋め込まれており、これによってシステム管理されている銃火器などに対しＩＤ認証を行う。

ナノマシン抑制剤　｜科学技術

ナオミ・ハンターが開発した体内ナノマシンの活動を抑制する混合液。副作用も強い劇薬で、過度な使用は肉体を蝕む。圧縮注射器で首元に注入する。ソリッド・スネークにとっては発作を引き起こす原因となっている体内ナノマシンの活動を抑制する効果がある。ヴァンプの無限の回復能力を低下させることも可能。

ニューロＡＩ　｜科学技術

人間の脳を構成する神経細胞をモデルにして、情報処理を行うというコンピュータシステム。学習を重ねることで、シナプスの結合強度を変化させていき、問題解決能力を強化していく。G.Wの中央システムは、光ニューロAI。通信・インターネット・放送を含む、すべてのデジタル情報、デジタルデータを検閲する能力を持っている。開発者はハル・エメリッヒの妹であるエマ・エメリッヒ。

ハ

バーチャスミッション　｜歴史

1964年8月24日、ＦＯＸの存在意義をかけた、初の実戦任務。目的は、ソ連領内山中のツェリノヤルスクにエージェントが単独潜入、新型兵器シャゴホッドを開発中のソコロフの安全を確保、西側に送ること。ＦＯＸのエージェントであるネイキッド・スネークは史上初のHALO降下でソ連に上陸。単独潜入を開始する。監禁されていたソコロフに、ネイキッド・スネークは接触。一度はともに脱出したものの、ＧＲＵのヴォルギン大佐とこれを機に亡命を計画していたザ・ボスの前に敗北。ソコロフを再度奪還されてしまう。ソコロフはＧＲＵに囚われ、ネイキッド・スネークは重傷を負いフルトン回収システムで回収。アメリカへ帰還する。

パラメディック　｜人物

FOXのサポートメンバー。医療関係について無線でサポートを行なう。本来、PARAMEDICとは、衛生兵（MEDIC）のいない最前線で負傷した兵士を助けるために、パラシュートで降下する緊急救命士のこと。のちのクラーク博士。

パワードスーツ兵　｜軍事

ＡＴ社のランドシステムズ部門が開発した、戦闘用強化防護服（パワードスーツ）を着用した兵士。最小限の動きで軽快に活動できるため、重装備の携行やそれを利用した戦闘、起伏が激しい山岳地帯や長距離での荷物の運搬などを得意とする

ヒ

ＰＭＣ　｜組織

民間軍事請負企業（Private Military Company）。軍事業務を営む法人企業。冷戦以降の退役軍人の増加、軍事予算の大幅な削減、小規模紛争の増加などの要素が、民間軍事請負企業の増殖の土壌となった。傭兵派遣、兵站・整備・物流の請け負い、戦略・戦術のアドバイザー及び地元兵員の訓練、教育業務を請け負うことなどで、多彩な形で軍事行動に参加する。各地に拡がる、ＰＭＣによる代理戦争。21世紀型の「代理的冷戦」。紛争地帯の増加、ＰＭＣ需要の増加によって、ＰＭＣは瞬く間に資本を増やし、その兵力を高めていった。軍隊からのスピンオフなど、高度な技術をもった退役軍人には事欠かない。同時にＰＭＣへの依存度を高めていった各国正規軍は徐々に弱体化し、全世界の軍備兵力はその60％を民間たるＰＭＣが占めるまでに至った。大手ＰＭＣは米国に2社、ロシアに１社、イギリスに１社、フランスに１社。

ＰＭＣ活動監視査察委員会　｜組織

ＰＭＣ需要の拡大に併せて設立された国連安保理の補助機関のひとつ。委員会の主要メンバーはアメリカ軍の天下りを受け入れ、実質はアメリカ軍に牛耳られた形ではあったが、結果的に国連の監視下に入った。委員会の分析、評価部門には元FOXHOUND司令官であるロイ・キャンベルが籍を置く。

ＢＢ部隊　｜組織

大手ＰＭＣ各社に派遣されているフリーランス戦闘部隊。もともと彼女達は戦争被害者で、戦場で受けたトラウマ、シェルショック、PTSDによって獣にその姿を変えられた。内側から噴出した各感情が獣の姿となって外側へ表出化。抑え切れない感情を強化服と体内ナノマシンによって制御している。殻（シェル）となる強化服をまとう外見はビースト（Beast＝野獣）、中身はビューティ（Beauty＝美女）であることから、ビューティ＆ビーストと呼ばれている。

ビッグ・シェル　｜地名

マンハッタン沖約30キロに設立された、巨大な海上除染施設。シェル１とシェル２の２つのユニットからなり、それぞれのユニットは中央棟とそれを囲む６つの脚部で構成されている。上空から見下ろすと、巨大な亀の甲羅のように見える。

ビッグボス　｜人物

元FOXHOUND総司令官。アウターヘブンとザンジバーランドの軍事的指導者。ＦＯＸ隊員時代のコードネームはネイキッド・スネーク。本名はジョン。1950年代に朝鮮戦争に出兵。ザ・ボ

スを師とあおぎ、CQCをともに開発。1954年のビキニ環礁水爆実験で被曝する。1964年8月24日、FOX初の実戦任務ヴァーチャスミッションに出撃。当時のソビエト連邦領ツェルノリヤルスクにHALO降下で侵入し、ソコロフを救出しようとするが、作戦のサポートを務めていたザ・ボスのソビエト連邦亡命により、失敗。重症のままフルトン回収システムで回収され帰国する。1964年8月30日、FOXの存続をかけてスネークイーター作戦開始。目的は師であるザ・ボスの抹殺。ドローンに乗り込み、高高度から超音速でソ連領内に侵入。右目の視力を失いつつも、作戦に成功したネイキッド・スネークは、当時のアメリカ大統領よりザ・ボスを超える者"ビッグボス"の称号を得る。1970年にビッグボスはＦＯＸを脱退。脱退直後にＦＯＸに拉致され、サンヒエロニモ半島へ運ばれる。サンヒエロニモ半島で監禁されるが、同じく虜囚となっていたロイ・キャンベルとともに脱出。サンヒエロニモ半島メタルギア強奪事件に巻き込まれる。ＦＯＸを率いるジーンと絶対兵士ヌルを倒し、メタルギアRAXAと弾道メタルギアを破壊。ビッグボスは英雄としてアメリカに帰国する。1972年、愛国者達の実施した「恐るべき子供達計画」に遺伝子を使われ、３人の自らのクローンが作られる。しかし、そのやり方に怒りを覚えた彼は愛国者達から離れ、単独の兵士として世界各地をめぐる。1990年代に入り、特殊部隊FOXHOUNDの初代総司令官に就任。アメリカ軍に復帰した。1995年、アウターヘブン蜂起にOPERATION INTRUDE N313発動。FOXHOUNDが出動。グレイ・フォックスを派遣するがアウターヘブンで消息を絶つ。続けてビッグボスは、FOXHOUNDの新人隊員ソリッド・スネークを派遣。グレイ・フォックスの救出とメタルギアの破壊を命じる。しかし、ソリッド・スネークの活躍により、アウターヘブンの首領がビッグボス本人であることが発覚。ビッグボス自らソリッド・スネークの排除に向かうが失敗、ビッグボスは倒れる。その後ビッグボスは「戦士が唯一、生の充足を得ることのできる世界を作る」という思想を訴え、傭兵派遣会社アウターヘブンを設立していた。この思想に共鳴する傭兵たちが世界各地から集結。ビッグボスが倒されたときも、彼を惜しむ者が多く、スナッチャー計画によりビッグボスは一命を取り留める。1999年、ザンジバーランド騒乱にOPERATION INTRUDE F014発動。ビッグボスなきFOXHOUNDはロイ・キャンベルを総司令としてザンジバーランドにソリッド・スネークを送り込む。ザンジバーランドの軍事的指導者は、死んだはずのビッグボスだった。ソリッド・スネークとビッグボスは再び対決。ビッグボスは全身を焼き尽くされて、その生涯を終える。しかし、ビッグボスは完全に死んだわけではなかった。愛国者達のナノマシンにより、ビッグボスの肉体はバイオモートとして支配下に置かれ、その存在と肉体は隠蔽される。ビッグボスの遺伝子コードはサンズ・オブ・ザ・パトリオットのID認証システムに使われ、愛国者達のAIネットワークを閉じるカギとなった。しかし、ビッグボスの復活を願うリキッド・オセロットとＥＶＡ（ビッグママ）、ナオミ・ハンターにより、ビッグボス再生計画が進行。再び、生を取り戻したビッグボスは、自分のクローンのソリッド・スネークと再会し、愛国者達の用意したFOXDIEに自ら感染し、永遠の眠りに就く。

Pieuvre Armement
｜組織

ピューブル・アルメマン。南米の新政権政府軍に雇われているPMC。フランスに本社を持つ、世界５大ＰＭＣのひとつ。現地では反政府軍（旧政府軍）のゲリラ部隊との局地戦が続いている。現地高山の気圧の変化により、「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のナノマシンが変調をきたしており、兵士達は残虐性が増している。起伏の多い山岳地帯でも機動性を発揮すべくパワードスーツ兵を動員している。

フ

フィランソロピー
｜組織

国連にもＮＧＯとして登録されている反メタルギア財団。ソリッド・スネーク、ハル・エメリッヒがメンバー。協力者はナスターシャ・ロマネンコ、美玲（メイリン）。メタルギア開発を調査し、インターネットを通じて計画を暴露、世論に訴える。

フェイスカム
｜科学技術

ラフィング・オクトパスが装着していたオクトカム機能を装備したフェイスマスク。オクトカムスーツと連動し、フェイスペイントのように、頭部を周囲に擬態させることが可能。

フォーチュン
｜人物

携行型のレールガンを使用するデッド・セル隊員。彼女を狙う銃弾は全て逸れ、グレネードなども不発になってしまうことから、「幸運の女神」の名で知られる。

FOXALIVE
｜科学技術

G.Wを含む愛国者達の全ＡＩを、プログラム内部的に完全破壊するワームクラスター。ナオミが基礎設計を行い、サニーがそれを引き継ぎ、仕上げた。もととなったのはビッグ・シェル占拠事件でエマ・エメリッヒの作ったワームクラスター。直接G.Wサーバーにインストールし、G.Wを完全に破壊する。

FOXDIE
｜科学技術

特定の遺伝子配列を持つ人物だけを死に至らしめる人工のレトロウィルス。ジョージ・シアーズ大統領の指揮のもと、リチャード・エイムズがこの暗殺ウィルスプロジェクトを計画。ATGC社の遺伝子研究者ナオミ・ハンターを中心として、開発が進められた。ナオミ・ハンターは遺伝子特定プログラムを開発。ＣＩＡ長官ジム・ハウスマンの命令により、テストケースとしてシャドー・モセス島事件に潜入するソリッド・スネークをベクター（運搬者）として散布がなされた。FOXHOUNDを殺すウィルスとして「FOXDIE」と命名された。

FOXHOUND
｜組織

局地的反乱、地域紛争、テロ活動に対処すべく構成された特殊部隊。ゼロ少佐によって提案されたＦＯＸ部隊を前身とする。初代司令官は伝説の傭兵、ビッグボス。アウターヘブン蜂起後、当時副司令官であったロイ・キャンベルが司令官に繰り上がる。2005年FOXHOUNDの実戦部隊がシャドー・モセス島で蹶起するが、元FOXHOUND隊員のソリッド・スネークにより鎮圧。部隊は解散に追い込まれる。雷電が所属していると思われていた新生FOXHOUNDは、愛国者達のデジタルデータ上に作られた、仮想の部隊だった。

Praying Mantis
｜組織

プレイング・マンティス。両腕を構えて戦闘状態にあるカマキリのことを指す。イギリスに本社を持つ、世界５大ＰＭＣのひとつ。兵士達の装備は、潤沢な資金を背景にした最新鋭のものが主体。マザーカンパニー「アウターヘブン」の傘下、即ちリキッド・オセロットの支配下にあるＰＭＣのひとつ。

ヘ

ヘイブン
｜その他

「ヘイブン」とは「避難所」の意味。タックス・ヘイブンやデータ・ヘイブンという言葉で使われている。タックス・ヘイブンとは「租税回避国」の意味。データ・ヘイブンとは「データ回避所」の意味。アウターヘイブンもまた、リキッド・オセロットたちの避難所である。PMCのマザーカンパニーとして実体を隠し、その正体を悟られないようにした。なおかつサンズ・オブ・ザ・パトリオットのID管理からも回避するという、まさに「外部への避難所」である。

ヘイブン・トルーパー　|軍事

強化服を装備した、リキッド直属私兵部隊の女兵士達。強化された跳躍力と、カタパルトによって上空からダイナミックエントリーしてくる姿からカエルと呼ばれている。ＳＯＰのナノマシンによる精神バランス補正値の揺らぎが最小に設定されているため、戦闘行動中は全くと言っていいほど感情を抱かない。死亡時には体内ナノマシンによって発火し、わずか数秒で完全に炭化する。

ベースラインマップ　|科学技術

ハル・エメリッヒ開発によるソリッド・アイに搭載された機能のひとつ。着用者自身の感覚を、無意識で感じたものまで含めて視覚化し、視界に投影したもの。周囲の音、温度、湿度、匂い、空気の流れなど、着用者の感じているあらゆる気配を俯瞰マップとして表示している。気配が強いものほどマップ上では明るく、大きく現れる。殺気だった兵士や無人兵器などの動体は、気配が強いためはっきり表示される。ただし熟練した兵士は自分の気配を殺すことができるため、ベースラインマップは必ずしも有効ではない。

ペトロヴィッチ・マッドナー　|人物

本名はドラゴ・ペトロヴィッチ・マッドナー。初代メタルギア開発者。生理学、機械工学、システム工学を統一的に扱う医療サイバネティックス（自動制御学）技師、ロボットロジーの研究者として東欧に知られた博士だった。医療サイバネティックス技術を活かして二足歩行技術（パワード・ギア技術）を実現。アウターヘブンでビッグボスとともに、核搭載二足歩行型戦車「メタルギア」(TX-55)、TX-11「サイバロイド」を開発する。「アウターヘブン蜂起」で一度はソリッド・スネークに救出されるものの、ビッグボスに共鳴。倒された半死半生のビッグボスに対して、医療サイバネティックス技術を活用した「スナッチャー計画」を実施。ザンジバーランドで蘇生させる。「ザンジバーランド騒乱」でBIGBOSSと共謀してキオ・マルフを拉致するものの、ソリッド・スネークに阻止されてしまう。以後、東欧に潜伏し、医療サイバネティック技術者として軍事用血液（ホワイトブラッド）などの開発に従事する。

ホ

ホワイトブラッド　|軍事

軍事用に開発された人工血液。ナノテクノロジーにより設計された人工赤血球はヘモグロビンと同じ機能を持ちながらも、赤くはない。そのためこの人工血液は白く、ホワイトブラッドと呼ばれる。

マ

マイクロ波　|科学技術

波長100マイクロメートル～１メートル、周波数300メガヘルツ～３テラヘルツノ電波（電磁波）。衛星テレビ放送、マイクロ波通信、レーダー、マイクロ波プラズマ、マイクロ波加熱、マイクロ治療、マイクロ波分光法、マイクロ波化学、マイクロ波送電などに用いられる。

メ

メタルギアMk.Ⅱ　|科学技術

ハル・エメリッヒが開発した移動式小型端末。自動操縦でソリッド・スネークを追走し、遠隔操作で様々なアクションを行う。ソリッド・スネークとハル・エメリッヒとの通信ターミナルになるほか、マニピュレータを使った電撃攻撃、スイッチのオン・オフ、壁ノック、トラップ解除などが可能。また、ステルス迷彩を装備している。ほかにも、武器、弾薬などの運搬、偵察、ホストのコンディションチェックなどのサポート機能も搭載。マップの表示やオクトカムの切り替えなどもメタルギアMk.Ⅱが担当する。ハル・エメリッヒはかつてメタルギアREXという大量破壊兵器の開発に加担した罪深い過去がある。この過去を忘れないためにメタルギアと名づけた。しかし、メタルギアMk.Ⅱは従来の定義が示すような大量破壊兵器ではない。

メタルギアMk.Ⅲ　|科学技術

ハル・エメリッヒが開発したメタルギアMK.Ⅱ後継機。メタルギアMk.Ⅱと同型機でボディカラーは赤。ハル・エメリッヒとソリッド・スネークをつなぐ通信ターミナルとして機能するほか、ガウディと無線ネットワークを通じて分散コンピューティングをすることで高度な計算力を獲得できる。

メタルギアRAXA【メタルギアラグザ】　|軍事

シャゴホッドの開発者ソコロフによって開発された、弾道メタルギアの性能試験用モデル。ロケットエンジンユニットによって飛行。四本の足の均質圧延装甲とアルミ合金の装甲を装備する。ホーミングミサイルやガトリングガンなどで攻撃。エルザが操縦する。

メタルギアＲＡＹ(無人型)　|軍事

米海軍が極秘裏に開発した量産型メタルギア。有人型プロトタイプをもとに開発が進められた。テレイグジステンスと自律制御システムを併用した、完全な無人兵器。G.Wの基幹制御システムは、メタルギアＲＡＹ（無人型）と共同交戦能力を持っている。

メタルギアＲＡＹ(有人型)　|軍事

米海兵隊が極秘裏に開発したメタルギア。第三国が持つ、メタルギアの亜種を駆逐するための対メタルギア兵器。単独作戦行動が可能な１人乗りのプロトタイプ。陸上、水中での行動が可能で、通電すると伸縮する人工筋肉で歩行、潜水が制御されている。試験運用をするためにバミューダ沖へタンカーで輸送中に、リボルバー・オセロットに強奪される。

メタルギアＲＥＸ　|軍事

2005年にアメリカ陸軍とアームズ・テック社が開発していた核搭載二足歩行型戦車。ＦＣＳ(射撃統制システム)で制御された多砲身機関砲、対地ミサイル、レーザー、そして核攻撃用のレールガンを装備している。開発者はアームズ・テック社のハル・エメリッヒ博士。彼はＴＭＤ（戦域ミサイル防衛）のための撃墜弾体射出システム用プラットフォーム開発であると偽られて、メタルギアＲＥＸを開発していた。

ラ

ラットパトロール・チーム01　|組織

ＣＩＤ（Criminal Investigation Command）のひとつ、ＰＭＣ内部監査機関に所属する査察部隊。任務中、本来の身分、所属を隠す為FOXHOUNDのマークを胸につけている。隊長のメリルをはじめ、サブリーダーのエド、ジョナサン、ジョニー（アキバ）の４人チーム。「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のシステムで管理されているためチームワークは万全。感情を乱しても脳内ナノマシンの制御によってすぐに安定を取り戻す。ただしジョニーは除く。

ラフィング・オクトパス ｜人物

BB部隊の4つの触手（マニピュレータ）を持つビースト。オクトカムと同系統の技術で周囲の景観に擬態を行う。墨を吐いて姿をくらますことも可能。背部には自動追尾型爆弾を装備。ソリダス・スネークの蛇手戦闘スーツの発展型である、４本のマニピュレータを装備している。中距離の敵に対しても、マニピュレータを使って巧みに攻撃を仕掛けてくる。

らりるれろ ｜その他

「愛国者達」の自動変換語句。「愛国者達」の直接支配下にある政府・軍関係者などは、体内に注入されたナノマシンの操作により、「愛国者達」という言葉を発言しようとすると情報規制のため舌がもつれて「らりるれろ」と言ってしまう。

リ

リトル・ジョン ｜人物

雷電とローズマリーの息子。サニー救出という愛国者達に抵抗する雷電の目的のため、ローズマリーとジョンが危険に晒されないよう、世間的にはキャンベルとローズマリーの間に生まれた子として育てられたが、実際にはビッグ・シェル占拠事件の時点でローズマリーはジョンを身篭っていた。

レ

レイジング・レイブン ｜人物

BB部隊の飛行型ビースト。怒りの鴉。無数の無人兵器スライダーを従え、自身もスライダーと連結することで飛行。グレネードランチャーによる爆撃を得意とする。スライダーからの情報により、レイジング・レイブンはシチュエーションアウェアネス(状況認識)を得て、攻撃してくる。彼女は怒りにとりつかれており、怒れば怒るほど飛行バーニアを加熱させる。一定時間噴射すると、バーニアの冷却が必要。

Raven Sword ｜組織

レイブン・ソード社。アメリカ合衆国に本社を持つ、世界５大ＰＭＣのひとつ。「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」システムを導入している。東欧では親米派政権の支持を得て、アメリカ企業の石油パイプライン建設の名目で駐屯。アメリカ大使館のそばでおきた暴動事件を理由に大幅に兵力が増員され、失楽園の戦士を始めとするレジスタンス狩りをはじめる。マザーカンパニー「アウターヘブン」の傘下、即ちリキッド・オセロットの支配下にあるＰＭＣのひとつ。

レールガン ｜科学技術

銃弾を電磁誘導により加速して発射する電磁投射砲。アメリカ陸軍兵士システムセンターが開発した。拳銃やライフルの500倍の弾速で圧倒的な破壊力を発揮する。レールガンであれば熱探知レーダーに発見されずに、目標に到達が可能であり、2005年、メタルギアＲＥＸは、右肩にレールガンを装備することでステルス核を実現した。その後、リバモア国立研究所とアームズ・テック社の研究により、小型化に成功。2009年、ビッグ・シェルでフォーチュンが使用したレールガンは、可動導体としてプラズマ電気子を使用することで加速性能をあげている。砲弾の運動エネルギーは１０ＭＪ（メガジュール）。フォーチュン亡きあと、ヴァンプがリキッド・オセロットに技術供与。ＢＢ部隊のクライング・ウルフに装備された。

レトロウィルス ｜科学技術

ＲＮＡウィルス。遺伝物質としてＲＮＡの塩基配列を持ち、感染した宿主の細胞の中で、逆転写を行い、ＤＮＡを合成する。遺伝子治療や遺伝子工学に利用されることもある。ナオミ・ハンターの開発したFOXDIEもレトロウィルスの一種。

ロ

ローズマリー ｜人物

雷電の恋人。雷電はローズと呼ぶ。もとはアメリカ軍のデータ・アナリストだったが、FOXHOUNDのオペレーターが事故にあったということを背景に、急きょ代わりに実戦サポートをすることになった。ローズマリーと雷電の出会いはフェデラルホール前。日本人の観光客に「キングコングの登ったビルはどれか」と聞かれ、雷電はエンパイアステートビルだと主張。ローズマリーはクライスラービルだと主張し、討論をすることになる。一週間後、ふたりはFOXHOUNDの基地で再会。ふたりは「キングコング」の映画を一緒に見ることにした。だが、フェデラルホールでの出会いは、すべて計算されていたものだった。ローズは「愛国者達」の指示のもと、雷電に接近を図った。しかし、いつしか雷電への愛は演技ではなく、本物になっていた。ビッグ・シェル占拠事件の渦中で、ローズマリーは雷電の子供を妊娠していることを告白する。一方で雷電がG.Wにワーム・クラスターを注入すると、ローズマリーが怪しい発言をしはじめる。じつは、本物のローズマリー以外にG.Wが雷電の脳内のナノマシンを使ってローズマリーの幻影を作っていたことが判明する。偽者のローズと本物のローズが入り混じり、雷電は混乱する。ソリダス・スネークを倒したあと、雷電は本物のローズマリーと再会。

ロンダリング ｜その他

洗浄（Laundering)。マネーロンダリングとは、資金の流通経路を隠蔽する行為。武器洗浄（ガンロンダリング）とは、マネーロンダリングと同様、武器の固有ＩＤを抹消し、ＩＤ銃を誰もが使用可能なノンＩＤ銃に仕上げる行為。

ワ

ワーム・クラスター ｜科学技術

エマ・エメリッヒが作り出したコンピュータワームの一種。集合体（クラスター）として相互作用しながら、強力な破壊力を生む。G.Wを停止するために、エマは暗殺ウィルスFOXDIEをモデルにして、転移構造を再現。このワーム・クラスターは、G.Wを構成するデータ単位を模倣しているため、G.W異物感知エージェントをくぐり抜けることができる。後にこれを基礎としたものをサニーが開発。G.Wを介して愛国者達のAIネットワークを完全破壊するFOXALIVEを完成させる。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION
OFFICIAL GUIDE : THE COMPLETE

メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
全 式 ガ イ ド ザ・ コ ン プ リ ー ト

Planning & Editing　高口友昭（コナミデジタルエンタテインメント）
増田高志（エム・ツー）
Editing & Writting　貫傳名英行／長瀬勝三／鷲尾トモノリ（エム・ツー）
Writting　大久保江莉／佐桐安／東海林力／山田雅巳
Creative Direction　久留一郎（コナミデジタルエンタテインメント）
Art Direction　高橋俊之（ラグタイム）
Design & Layout　高橋俊之／安田ひろみ／武居雪夜／北出伸一郎（ラグタイム）
Layout & DTP　エストール
Cover Design　高橋俊之（ラグタイム）

Supervision　小島秀夫
今泉健一郎／村田周陽／松花賢和／根岸豊／
吉冨賢介／吉池博明／是角有二／戸島壮太郎
小島プロダクション（コナミデジタルエンタテインメント）

2008年9月11日　初版第1刷発行
2009年2月25日　第3刷発行
発行人　田中富美明
編集人　亀井英雄
発行所　株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

〈書籍の内容に関するお問い合わせ〉
お客様相談室：TEL 0570-086-573
平　日　9:00-19:00
土日祝日　10:00-18:00

〈販売・営業、乱丁・落丁に関するお問い合わせ〉
ブックセンター　03-5771-0383
月～金曜日10:00-16:00（祝日除く）
＊ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所　図書印刷株式会社

ISBN978-4-86155-227-4　C0076

NM0227

URL www.konami.jp/book

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER OFFICIAL GUIDE : THE COMPLETE

好評発売中　定価1,700円（本体1,619円）

A5判／オールカラー／536ページ

ISBN978-4-86155-025-6

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE OFFICIAL GUIDE

好評発売中　定価1,350円（本体1,286円）

A5判／オールカラー／256ページ

ISBN978-4-86155-087-4

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS + OFFICIAL GUIDE

好評発売中　定価1,300円（本体1,238円）

A5判／オールカラー／264ページ

ISBN978-4-86155-195-6

ISBN978-4-86155-227-4

C0076 ¥1714E

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
定価：1,800円（本体：1,714円）⑤

プレイステーション3